10th Anniversary 創刊10周年
平成16年7月1日発行第11巻5号通巻91号

ゲーム批評

http://www.microgroup.co.jp/
Vol.57
7 2004
780 yen



珍ゲーで、何が悪い

～新しさはこうして生まれる～

買ってはいけない攻略本

―賢い選び方教えます！―

『モンスターハンター』を楽しめ！

―これをやらずに何をやる？―

新連載 デストロイ＆バイオレンスゲーム暴走レビュー
殺伐ゲーム超特急

最前線クリエイターに聞く
ついにFINAL!『電車でGO!』シリーズの軌跡

特別対談
長嶋　有 × 米光一成
芥川賞作家『パラレル』　『ぷよぷよ』『バロック』

ソフト批評
メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス／探偵 神宮寺三郎 KIND OF BLUE
グーリーズ／クリムゾン ティアーズ／ゼルダの伝説 4つの剣＋／九怨-kuon-
攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX／バトルクライマックス／ピクミン2
星のカービィ 鏡の大迷宮／Remember11／金色のコルダ／サクラ大戦物語

ゲーム批評
2004 7 Vol.57
珍ゲーで、何が悪い／買ってはいけない攻略本
MICRO MAGAZINE

WEB定期購読はじめました!

従来からの郵送によるシステムに加え、インターネット経由でPDFファイルをダウンロードする**WEB定期購読制度**がスタートいたします。この機会にぜひご利用ください!

『ゲーム批評』PDF版

隔月刊・奇数月末日配信
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円(税込)×6回
4,680円

WEB定期購読はココがすごい!

通常版より早く手軽に

店頭に並ぶより早くゲーム批評が読める! しかも購入申し込みはすべてネット上のみでオーケー。手間のかかる郵送手続きなどは一切不要です。

バックナンバーがすぐ読める

申し込み者限定特典としまして、バックナンバーの配信サービスも同時展開! 現在Vol.51～56まで、1年分のファイルをそろえております。Vol.56以降についても、今後続々と追加予定!

編集部謹製のメルマガも!

希望者には編集部特製のメルマガ、題して「ゲーム批評EXTRA」を毎月2回配信! ソフト批評の一部が10日以上早く読めるうえ、本誌では見られないマル秘情報や裏事情なども続出する、かも!?

【申し込み方法・チャート】

申し込みページ
(http://www.e-zasshi.net/item/1.html)
にアクセス

↓

専用フォームに必要事項を記入し、送信

↓

折り返し送られてくるeメールの到着を待ち、
専用ID、パスワードでログイン

↓

ダウンロード!

詳しくは
http://www.microgroup.co.jp/game/ez/
にアクセス!



イラスト:飛龍乱

※当システムの管理・運営はすべて「e雑誌.net(株式会社クラビス運営)」にて行っております。
※お支払いにつきましてはクレジットカードのみとなっております。あらかじめご了承ください。

ゲーム批評 2004・7 Vol.57
 http://www.microgroup.co.jp/

「韓国ゲーム電文」と「ゲーム淑女録」はお休みさせていただきます。

ハード略称 PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 DC:ドリームキャスト SS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称 RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他



表紙撮影協力：

カラオケの鉄人 銀座ファゼンダ

東京都中央区銀座5-9-11 5～9F（受付8F） 営業時間AM11:00～翌AM6:00（月～金はPM17:00～）年中無休(元日を除く）「銀座駅」A3出口より直進、松坂屋とみずほ銀行の間を左折。左側ファゼンダビル8F（1Fは銀座アスター） TEL03-5537-0670

今年2月にリニューアルオープン！最新5機種にさらにバージョンアップ!! 銀座では「カラ鉄」の愛称で親しまれているカラオケの鉄人。ドリンクは本格的カクテルから世界のビールまで種類豊富な101種類、フードは駄菓子からキャビアまで味わい豊かな39種類。最大25名様収容の部屋もあり、各種2次会に最適です。飲んだあとは「カラ鉄」でカラオケ!!

cover pic : Harumi Aida

Contents

101 2004 July

任天堂ブースの隠し玉！ 斉藤由多加氏の実験的新作『Odama』

E3速報！　続編ばかりのゲーム業界に任天の道を示す！ 完全新作は戦国絵巻ピンボール

Text by ふわふわ

E3前日、一枚の写真が世界中に飛び交った。任天堂ブースのセットアップの隠し撮りである。そこには誰も聞いたことも、見たこともない任天堂の隠し玉タイトルが写っていた。『Odama』という文字と任天堂の名が入ったのぼり。日本の戦国時代のゲームなのだろうか。『Odama』というタイトルも謎を呼んだ。素直に考えれば大玉だが、これと戦国の関係はわからない。実はおだま＝御霊で、復讐に燃える怨霊を操作し京都に疫病など災厄をもたらすゲームなのではとも勝手に期待した。

そして、当日。任天堂ブース、GC試遊台の一番奥の列、ともすると見落としてしまいそうな場所にその『Odama』はあった。ひのきの一枚板の看板、太刀、甲冑、そして水墨画が周りに飾られている。ゲームを見るとまず目に入ったのは玉！「任」の字の入った大玉である。どうやらその大玉がフィールドの兵士、木、建物などを破壊していくようだ。画面下には2つのフリッパー。これはピンボールゲームなのだろうか？玉を落とさないようにすることはわかる、だがそれだけではなさそうだ。そこでさらなる情報を求めて展示を注意深く見ることにした。

パネルを読むと『Odama』の歴史的背景がわかる。舞台は16世紀の日本。戦国の世である。展示の看板には任天堂ではなく任天「道」と書かれている。博物館のような展示パネルには任天道―Nin-Ten-Wayと英語での説明がある。個人の執着を捨て、天に自らの命運を任せるという思想、それが任天道のようだ。この時代、戦闘においては個々の一兵士の命は限りなく軽いものであった。ここで天に任せるというその名の通り、任天道では兵士も将軍も個としてのゴールをして運命に身を任せて一体になる。『Odama』の主人公は任天道の創始者である山内景虎。彼の父の領地を奪った敵への復讐の戦い、それが本ゲームの舞台である。当時彼はまだ14歳だったという。



任天堂ブースの奥にひっそり展示されていた

『Odama』はこの任天道のシミュレータとして作られたとパネルにある。まだ実験段階で完成には遠いが、現代の人も得るものがあるということで公開した、ということだ。ビバリウムの斉藤由多加氏が製作している。

山内軍にいるのは武器は持たないが忠誠心あふれる兵士たち、そしての唯一の武器である大玉である。これは山内家につたわる武器という。玉は木、見張り台、水車小屋などの建造物を破壊する。コントロールされなければ味方も敵も共になぎ倒す。しかし、味方兵

士が心を合わせるとき玉は火に包まれ、当たった敵を殺すことなく味方に変える。この玉のコントロール、運を天に任せた名もない兵士たちをどう采配するかが『Odama』の要である。

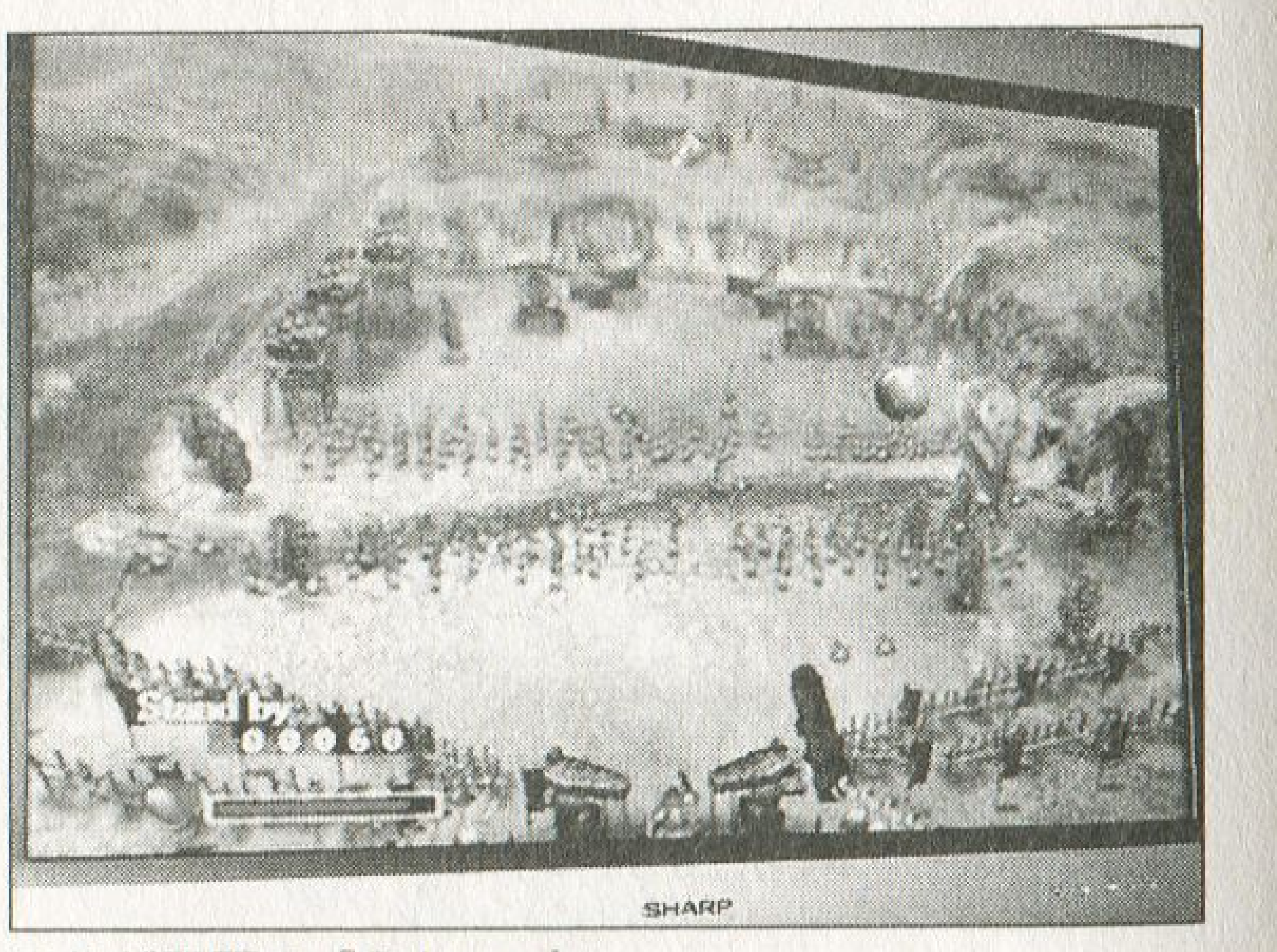
　今回のE3で体験できた面は一つだけだった。上が青の敵陣。下が赤の自陣で大玉発射の大砲と、フリッパーがある。真ん中には川が横切り、そのままでは両軍とも兵士が攻め込むことができない。川の向こうには歩兵の防衛ライン、弓兵が待ち受ける見張り台、騎兵が現れるドラがある。そしてさらに奥、高台の上で敵大将が采配を振るう。敵軍を打ち破り勝利するには、川をせき止め、敵兵の防御線を突破し、はしごを高台にかけ、大将を攻撃する必要がある。



甲冑とともに刀剣も。
ちょっとした博物館のような雰囲気

　兵士が盤面に配置され、ゲーム開始。大砲で大玉を発射しフリッパーではじく。規定回数玉を落とすとゲームオーバーになってしまう。ピンボールのように3Dスティックで台を揺らすこともできる。玉の役割は敵兵を倒す（もしくは味方に変える）こと、建造物を破壊することである。味方に当たっても被害がでるのでコントロールには注意が必要だ。なお、死亡した兵士はピクミンのように昇天していく。

　プレイヤーは味方兵士のコントロールも行える。ストックから兵士の出撃、盤面の兵士の退却、はしご部隊の送出ができる。兵士ははしご部隊の護衛、そして自陣への敵の進入を防ぐ盾となる。味方兵士は戦闘でも、玉が当たっても減ってしまう。味方の力を合わせたスペシャルボールを敵兵に当てて味方に変えることで回復させることができる。



これが問題の『Odama』。
はたして製品版ではどのようになるか

　玉が川上の水車小屋を破壊すると堰が降り、干上がった川を兵士が通行できるようになる。これは大きなチャンスであると同時に危機だ。なぜなら敵兵が自陣に進行することができるようになるからである。ボールのストックのほかに自軍の体力もあり、敵兵士が自軍まで到達すると減少する。もちろんこれが0になってもゲームオーバーだ。

　玉は見張り台を倒し、敵兵を跳ね飛ばし、兵士を援護する。高台にはしごをかけることができると、敵大将が攻撃可能になりクリアのはずなのだが、今回の展示ではそこまでたどり着くことができなかった。

　実際に何度も遊び、他人のプレイを観察した。先に味方を増やす戦略はどうなのか？　敵をどのタイミングで撃つか？　兵士をどう動かせば効果的なのだろうか？　シンプルではあるが深い。ポテンシャルを感じる。ピンボールではあるが玉のコントロールだけではなく、戦闘にも気を配る必要がある。戦闘も玉の動きに左右される。どのようにこのチャレンジを乗り越えるか。試行錯誤の連続で、求道的でもある。

　ブースの奥という立地、そして新作で事前の出展情報がなかったということもあって人だかりはないものも、立ち止まって興味深くプレイを観察する人も目立った。派手なゲームではないが、心引かれる新作である。今回は完成には遠い状態での出展であったが、商品として最終的にどのような形になるのか？　面や仕掛けはどんなものが増えるのだろうか？　非常に楽しみである。

※任天堂サイトでは現在『Ohdama』と表記されている。正式タイトルはこちらになるのだろうか？

Topics 02

2004 July

カプコンから分社したクローバースタジオの目標は？

稲葉氏、三上氏をはじめ超豪華メンバーが名を連ねるクローバースタジオ。彼らの勇気ある決断は、はたしてどのような結果を呼ぶのだろうか。

Text by 編集部

4月21日、カプコンの第4開発部を中心とする面々が、新たにゲーム制作・開発スタジオ「クローバースタジオ株式会社」として分社化するとの発表がなされた。正式な設立は7月1日の予定。

カプコン第4開発部といえば『バイオハザード』をはじめ『デビル メイ クライ』や『逆転裁判』など、いわば同社の看板ソフトを手がけてきた部署。所属メンバーには稲葉敦志氏に三上真司氏など、これまたそうそうたる面々がそろっていることで知られているが、今回の分社化では稲葉氏がそのまま総責任者として代表取締役社長に就任し、その他総勢64名のスタッフも第4開発部のメンバーが中心となっている。

当座のリリース予定ソフトは、GCでコアな人気を博した『ビューティフルジョー』のPS2移植版と、その続編『2』（PS2、GC同時発売予定）、そして新規タイトル『大神』の3本。ここで注目したいのは、記念すべき初作品に、『バイオハザード』的なありきたりなものではなく、キャラクターを操作する面白さ、従来作品に見られない斬新さで高評価を得た『ビューティフルジョー』と、ビジュアル的にも斬新さに満ちた完全な新規作『大神』を持ってきた点である。

そもそも今回の分社化にあたって稲葉氏は「遊びを原点から見直したい」というような表現で、ゲームとしての楽しさへの原点回帰、そして新機軸のゲーム作りへの熱意を見せていた。その決意表明が、この3作の発表という形で表れたと見るのはうがちすぎだろうか。

また、ゲームファンの立場からして最も嬉しいのは、三上氏が語った「プロデューサーとしての立場を離れて、可能な限りの時間をモノ作りに費やしたい」という〝現場志向〟のコメントだろう。得てしてゲームクリエイターは、著名になり企業内での立場が上昇するにつれ、実際の制作の場からは遠くなってしまいがちである。もちろん当のクリエイター自身も内心じくじたる思いでいるのが大半だろうが、実際に現場回帰の決断を下すのは、現実問題としてなかなか難しい。そこをあえて、表現は悪いが単なる一スタッフとしてのポジションに下りるという形で実現した三上氏の思い切りには、素直に拍手を送りたい。願わくは、彼らの〝遊びの原点の追求〟の試みが、作品のヒットという形で正当に報われんことを。



『大神』の主人公、天照のイメージイラスト。和風の映像表現にこだわった、ある意味クローバースタジオらしい斬新さを感じさせる

1分でわかる

今号のゲーム業界の動き

2004年3月中旬〜5月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

3月

17日 スクウェア・エニックスのPS2ソフト『キングダム ハーツ』の世界累計出荷数が400万本を突破。

19日 ナムコ、米子会社のナムコ・ホームテックINCを通じての欧州PCゲーム市場本格参入を表明。

22日 4月1日から義務づけられた総額表示方式の導入をにらみ、任天堂はGC、GBASP、エンジョイプラスパックの価格を消費税分実質値下げ。①

米サンノゼでGame Developers Conference 2004開幕。26日（現地時間）までの会期中に『ゼルダの伝説 風のタクト』の青沼ディレクターなどのクリエイターがセッションを行った。

25日 チュンソフト、20周年記念新作発表会でPS2ソフト『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』ほか3タイトルなどを発表。

26日 PS2ソフト『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』が、わずか2日で出荷本数130万本を突破。4月8日には同シリーズリメイク作初の150万本突破を達成。

27日 東京ビッグサイトにて「国際アニメフェア2004」が翌28日まで開催。アニメ・コミック原作のゲームが数多く出展される。

29日 インデックス、NECインターチャネルを傘下に。

4月

1日 任天堂、平成16年3月期の連結経常利益を500億円へと下方修正。

日本一ソフトウェアの米子会社「NIS America,Inc.」が営業開始。

2日 ハドソン、GC版『天外魔境Ⅲ』の開発中止を発表。

9日 PS2ソフト『機神咆吼デモンベイン』の発売が5月発売に再延期。

KDDI、マルチマッチングBBサービスの会員数が3月末の時点で6万人を突破したと発表。②

12日 CERO、ゲーム内容をアイコンで表示する“コンテンツディスクリプターアイコン”制度を導入。

21日 カプコンが第4開発部の独立・分社化を発表。設立は7月1日の予定。

今年開催の東京ゲームショウ2004のテーマが“最新の感動を、世界のみんなへ“と発表される。

22日 PS2ソフト『機神咆吼デモンベイン』の発売日が7月1日に再々延期。

26日 タカラの副社長にコナミの舘野登志郎氏が就任。

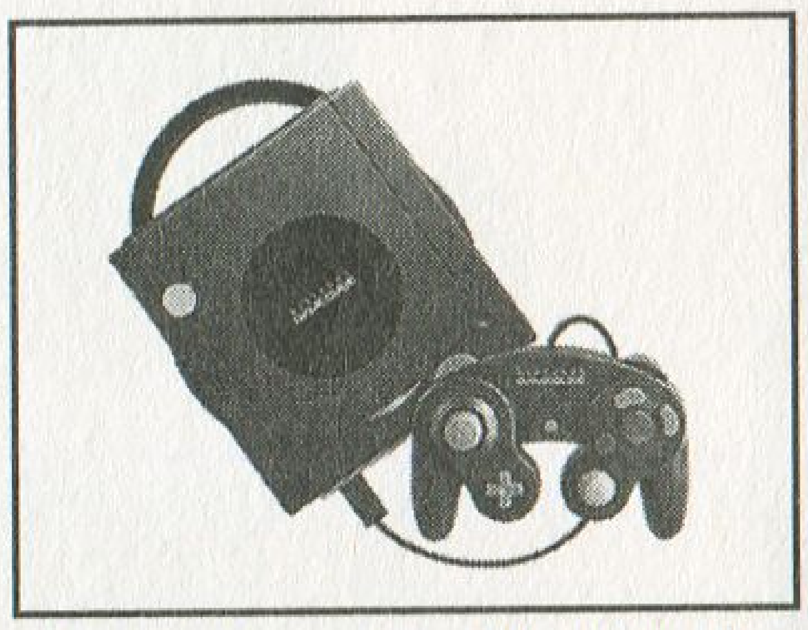
29日 東京・日本科学未来館にて「PlayStationと科学」展が5月31日まで開催。③

5月

6日 スクウェア・エニックス、『ファイナルファンタジーXII』の発売時期を今夏から04年冬〜05年春に変更。

12日 SCEAと任天堂、E3前日のメディア向けブリーフィングでプレイステーション・ポータブル（PSP）とニンテンドー・ディーエスをそれぞれ発表。

13日 米ロスアンゼルスで「Electronic Entertainment Expo（E3）2004」開幕。



実質的な値下げ幅は数百円と微々たるものだが、その心づかいはさすが関西商人、といったところ。セールス拡大の起爆剤になるか？



通信障害やサーバダウンなどのトラブルが依然として抜本的に解消されない中でも『モンスターハンター』の爆発的ヒットで問題なしか



オープニングセレモニーでは、館長の毛利衛氏とSCE久夛良木社長によるテープカットが。普段はなかなかお目にかかれないレアショットだ



第1特集

珍ゲーで、何が悪い！

―新しさはこうして生まれる―

珍ゲーは面白い。ゲームの内容ではなく、その存在が。なぜ生まれたのか？　は言うまでもないことだが、なぜ珍しいのか？　めったに当たることはないのに作り続けられるのはなぜか？　を考えた際、その存在はさらに面白いものとなる。

もちろんゲームとして面白いものも存在する。ジャンルの黎明期に制作されたような珍ゲーは、得てしてエポックメイキングなものばかりであった。

だが昨今はシリーズものばかりの台頭が目立つ。メーカーからの挑戦状であるはずの珍ゲーはどこへ消えたのか？　そもそも作られているのか？　新しいゲームを望む声が高い今、その一番近い位置にいる珍ゲーの「今」に迫ってみた。

「珍」とは何か？
～珍ゲー分類のススメ～

text by卯月鮎

何となく変わったゲームを一口に「珍ゲー」とまとめがちだが、分析するとその源はさまざま。「珍」と呼ばれる要素には、どんなものがあるのだろうか。



「珍ゲー」とひと口で言っても、その「珍」にはいろいろな意味が含まれる。なじみのないものを、十把ひとからげに「珍」とまとめるのは簡単だが、それがどういうベクトルを持つ「珍」なのか、分析する意義は小さくない。ここでは「珍」の分類について考えてみる。

　まずは言葉から。「珍」には2種類の意味がある。ひとつは「珍重する」「珍種」などに代表される、希少だ、というニュアンス。そして、もうひとつは「珍奇」「珍妙」など、特異で変わっている、という側面だ。珍ゲーといった場合、言葉の意味から考えれば、前者あるいは後者、もしくはその両方が当てはまるソフト、と定義付けができるのではないか。ただし、最近では「珍事件」や「珍プレー」のように「珍」は「変な、おかしい」という使われ方がほとんど。「珍ゲー」と聞いて一般的に連想するのは後者のほうだと思う。

珍ゲーが「珍」でなくなるとき

　さて、しかしながらここで重要なのは前者だろう。数が少なく希少というのは、つまり、そのゲームでしか味わえない感覚や楽しさを作り出したということ。これが珍ゲーの魅力でもあり、存在意義でもある。考えてみれば、今やひとつのジャンルとして成立している「サウンドノベル」や「リズムアクション」「恋愛シミュレーション」、はては「RPG」でさえも、その第一歩は珍しいという意味での「珍ゲー」だったと言える。珍ゲーがTVゲームの幅を広げた事実に異存はないだろう。ただ、『弟切草』や『パラッパラッパー』は登場当時、目新しいというのと同時に、「何だかヘンテコなゲームが出た」という好奇の目で見られていたことも確か。「珍」が持つふたつの意味、どちらに作品が分類されるかは非常に興味深い。

　このあとのページでは、「珍」の源となる9つの要素を抽出している。名高い珍ゲーは、複数の要素を併せ持つものだが、おおむねこの9つで「珍」を分解できるだろう。それぞれに当てはまるソフトを考えていくと、中にはフォロワーを数多く生み出しているソフトもあれば、「奇をてらいすぎてついていけない」と、そっぽを向かれたソフトもある。おなじ「珍」のベクトルを持っていながら、異なる評価が下される。ならば、このおぼろげに見える境界線を結べば、「ゲーム」と認められる大まかな範囲が見えてくるのではないか。

　珍ゲーが「珍」であるためには、「珍」でないものが前提として存在する。故に、珍ゲーはゲームの全体像を探る手がかりになる。「あれは珍ゲーだよ」で片付けてしまってはもったいない。未知との出会いを楽しみながら、珍ゲーへの理解を深めていこう。

Case1
システムが「珍」

遊びの根幹となるゲーム内の法

則、規則、操作体系が「珍」というもの。これが評価されれば、のちに後継作を生み出し、ジャンルの始祖となる。TVゲームの黎明期には多かったが、一定の約束が出来上がった今ではシステムが「珍」となるのは遊びにくさにつながり、敬遠されがち。新たな挑戦や提案が待たれる。

●『トルネコの大冒険』（チュンソフト）

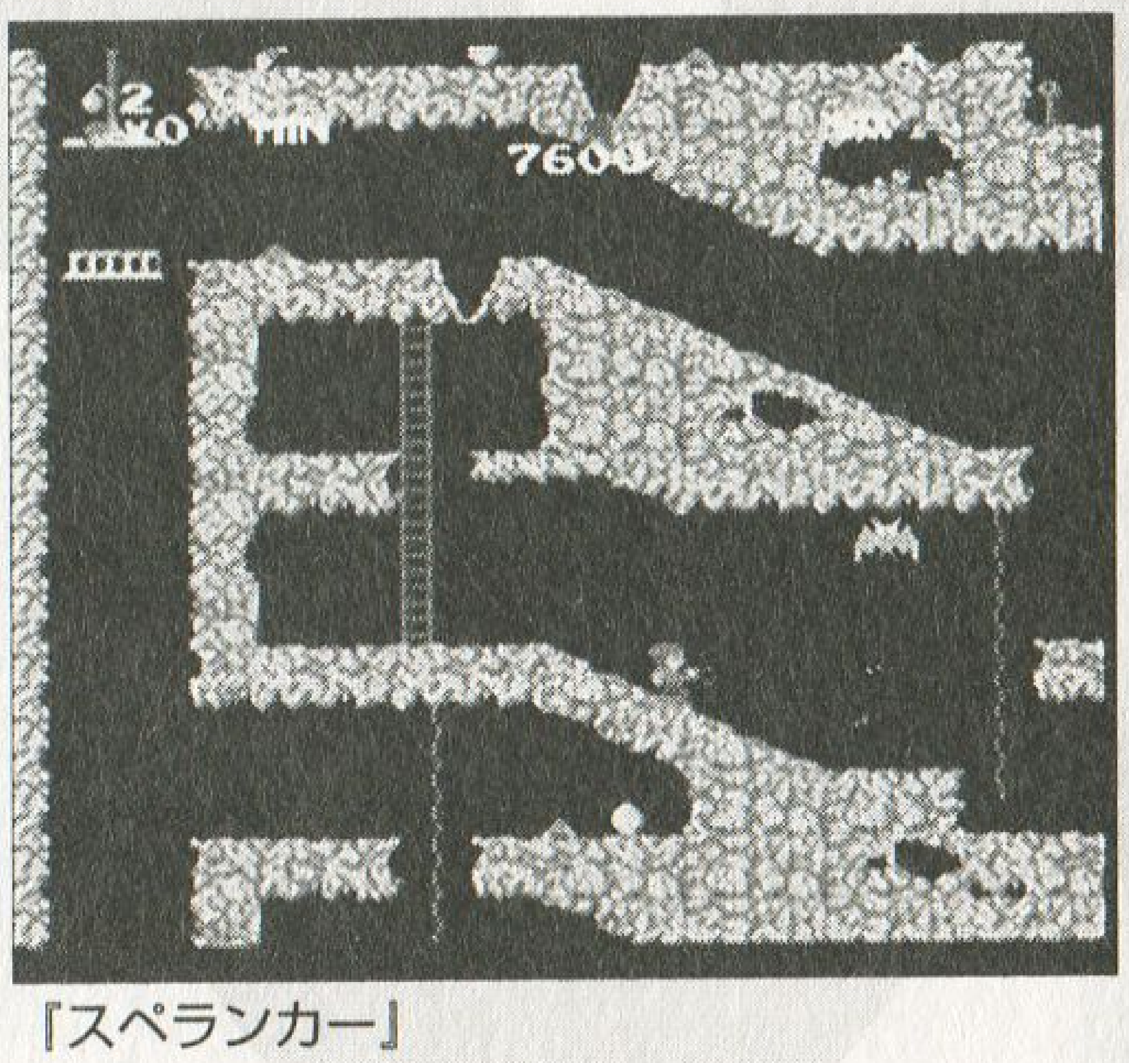
ダンジョンRPGの始祖は『ローグ』だが、一般に広めたのは本作。当初はレベルが下がることに拒否反応を示すユーザーも。

●『リアルサウンド 風のリグレット』（ワープ）

映像をなくし、音声のみでゲームが進むというコンセプトは斬新。「リアルサウンド」というジャンルは確立されなかった。

●『スペランカー』（アイレム）

わずかな段差で即死という理不尽さが珍。一部分でもルールやバランスが常識的な感覚と異なると珍になる。『カラテカ』や『燃えプロ』はこのパターンか。極めれば新システムにつながるのだが。



『スペランカー』

Case2
テーマ・題材が「珍」

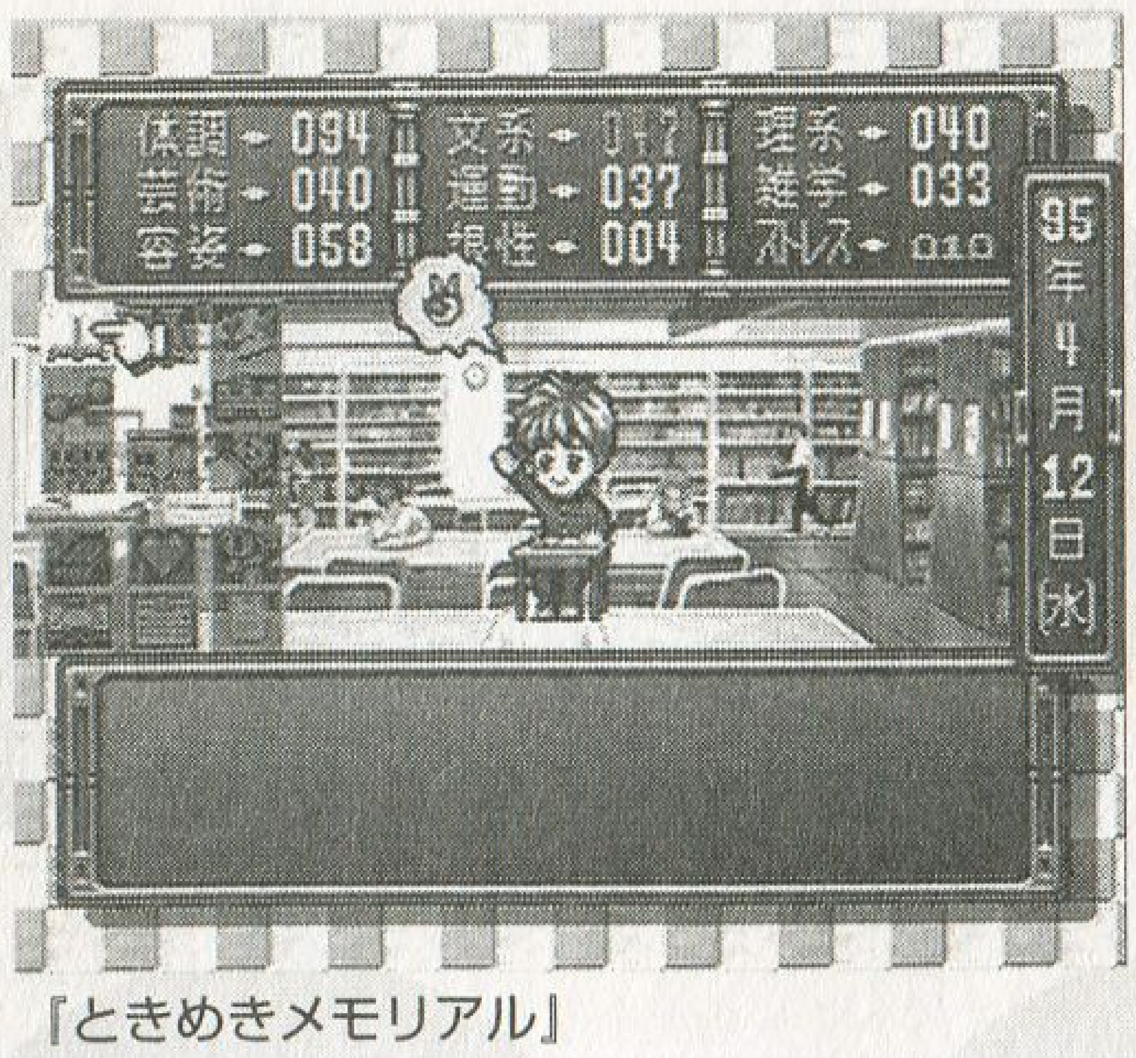
もともと、勝ち負けとルールが存在するスポーツや競技などはゲームになりやすい。また、TVゲーム以前にルールが確立されていた各種ボードゲーム（TRPGなど）も、ゲーム化される道筋は整っていた。これら以外の題材に、いわゆる「ゲーム性」を見いだそうとしたものがこのカテゴリーに入る。出尽くした感もあるが、まだ意外な盲点もあるはずだ。

●『ダービースタリオン』（アスキー）

賭け事やレースという側面ではなく、生産と調教を含めた競馬の総体が題材。TVゲームと競馬の相性の良さを示した。

●『ときめきメモリアル』（コナミ）

恋愛にはゲーム的要素があるということを一般に知らしめた作品。高校3年間の学園生活を追体験する内容も目新しかった。



『ときめきメモリアル』

●『お遍路さん 発心の道場（阿波国）編』（ピンチェンジ）

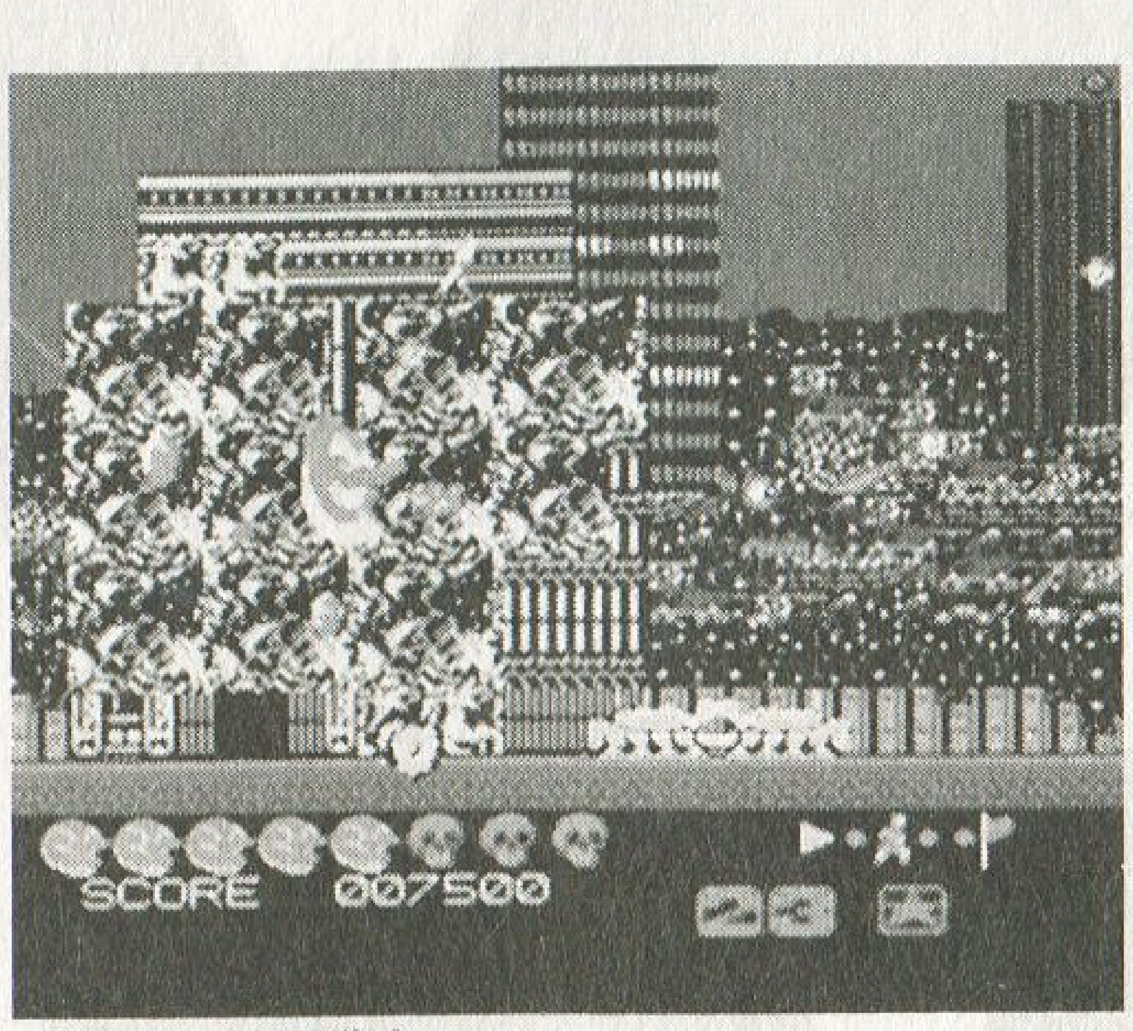
四国巡礼の疑似体験ができるソフト。お年寄り向けの題材は、現状では珍に映るが、今後はメジャーになる可能性も。

Case3
ビジュアルが「珍」

システムやテーマなどは既存のものであっても、キャラクターの見た目や画面デザインが珍しければ、それは十分なインパクトをユーザーに与える。作り手の作家性に多くを依存するため、ジャンルとはならないが、グラフィックの雰囲気が他に波及し、TVゲームの表現の枠を広げることも。

●『暴れん坊天狗』（メルダック）

天狗がアメリカを救うという設定も妙だが、何よりニューヨークで暴れまわる天狗面のビジュアルが珍。設定が先か映像が先か。



『暴れん坊天狗』

●『モータルコンバット』（アクレイムジャパン）

アメリカで大ヒットした実写取り込みの格闘ゲーム。血や肉片、首や腕が飛ぶ残酷さがインパクト大。家庭用版はややマイルドに。

斬新さを感じたタイトル
『ことばのパズルもじぴったん』。言葉の入力を求めながら確定した解が存在しないところがすごく新鮮に思えました。
（茨城県　鯨夢究部）

●『せがれいじり』（エニックス）

CGクリエイター、秋元きつね氏の作品。作家性の強いシュールなCGがゲームの主役。ビジュアルの力が生かされている。

Case 4
ストーリー・世界設定が「珍」

アクションやパズルなど、シナリオの重要度が低いジャンルは、多少ストーリー展開が強引でも受け入れられるが、AVGやRPGは、ストーリーが「珍」だと、かなり目立つ。うまくまとまっていれば、「作品性が高い」と評価されるのだろうが……。

●『たけしの挑戦状』（タイトー）

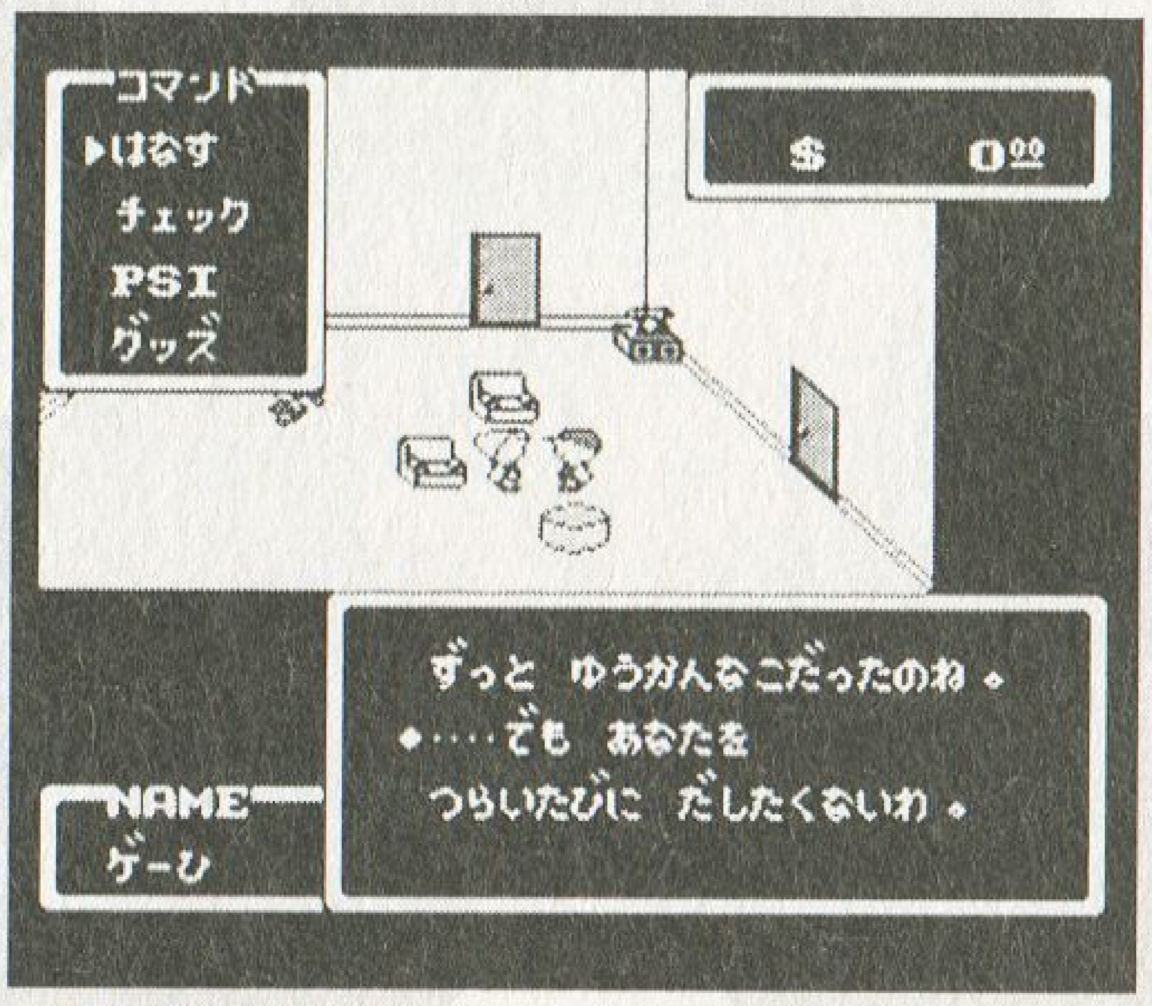
サラリーマンが平凡な日常から抜け出し、宝の島へと向かう。そんな世界設定が珍しかった。挑戦状という仕掛けも珍だが、この世界観が持つ意味も大きい。

●『東方見文録』（ナツメ）

夢は代官山で雑貨屋経営という大学生の東方見 文録は、タイムマシンでマルコ・ポーロのもとへ行くが……。あまりにヘンなシナリオはゲーム史に残る。

●『MOTHER』（任天堂）

シナリオや世界観の方面で、RPGに新風をもたらした名作。RPGが扱える題材の枠を広げた。色遣いや画面デザインも新鮮。



『MOTHER』

Case 5
新技術・周辺機器が「珍」

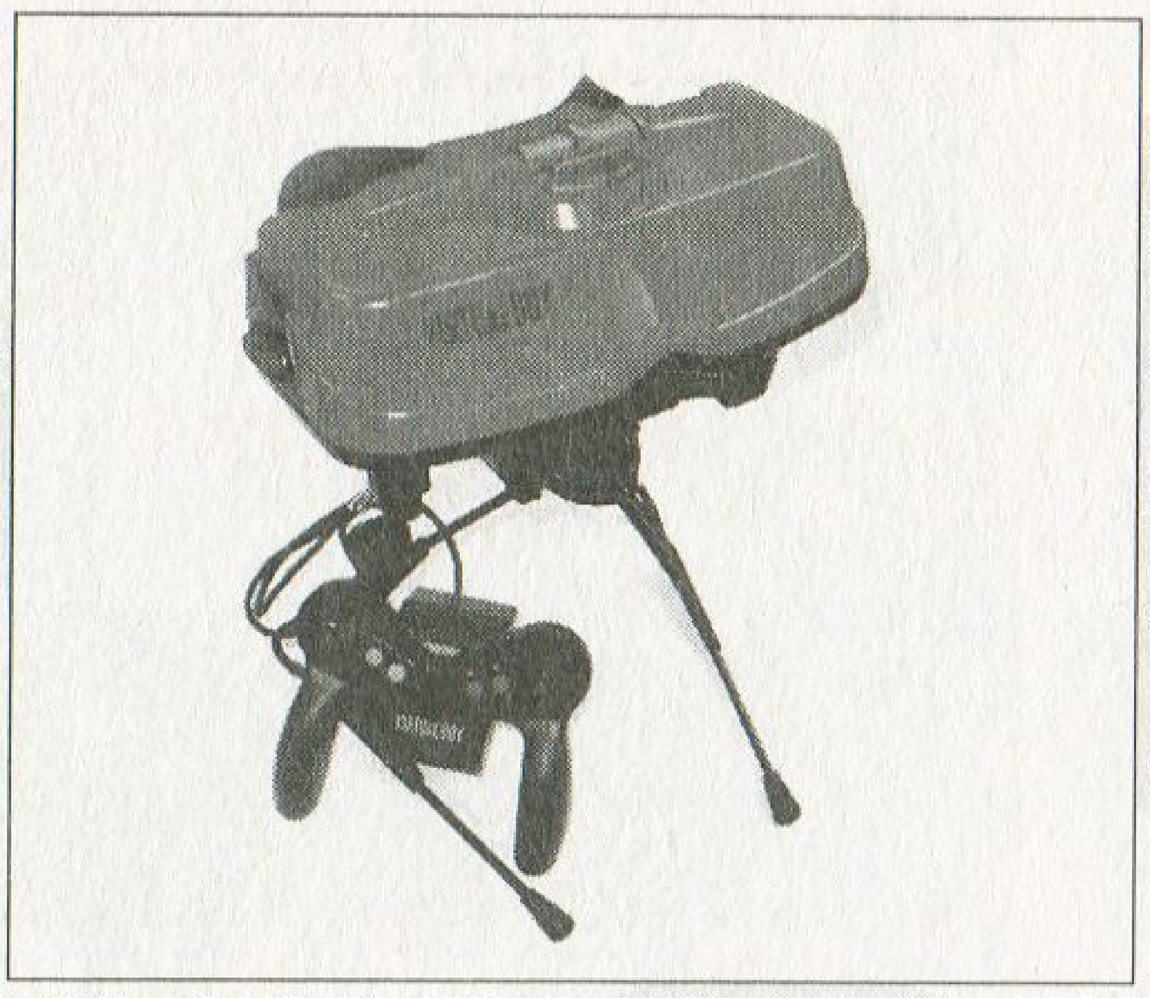
ハードの進化による新技術やインターフェイスの開発も「珍」を生み出す。多くの場合、これまでになかった新感覚をもたらすが、企画倒れになることもしばしば。また、一時的に流行しても、対応ソフトが出ずに、尻すぼみに終わってしまうこともある。だが、この分野は「珍」でなければ意味がないとも言える。

●『パックスパワーグローブ』（パックスコーポレーション）

手袋型コントローラ。センサーに向かって手を動かすことでプレイする。インターフェイスの試行は現在でも盛ん。時代を先取り？

●『バーチャルボーイ』（任天堂）

横井軍平氏が生みの親となった、立体空間の表現に優れたゲーム機。周辺機器も含めて、任天堂は新感覚の創造に余念がない。

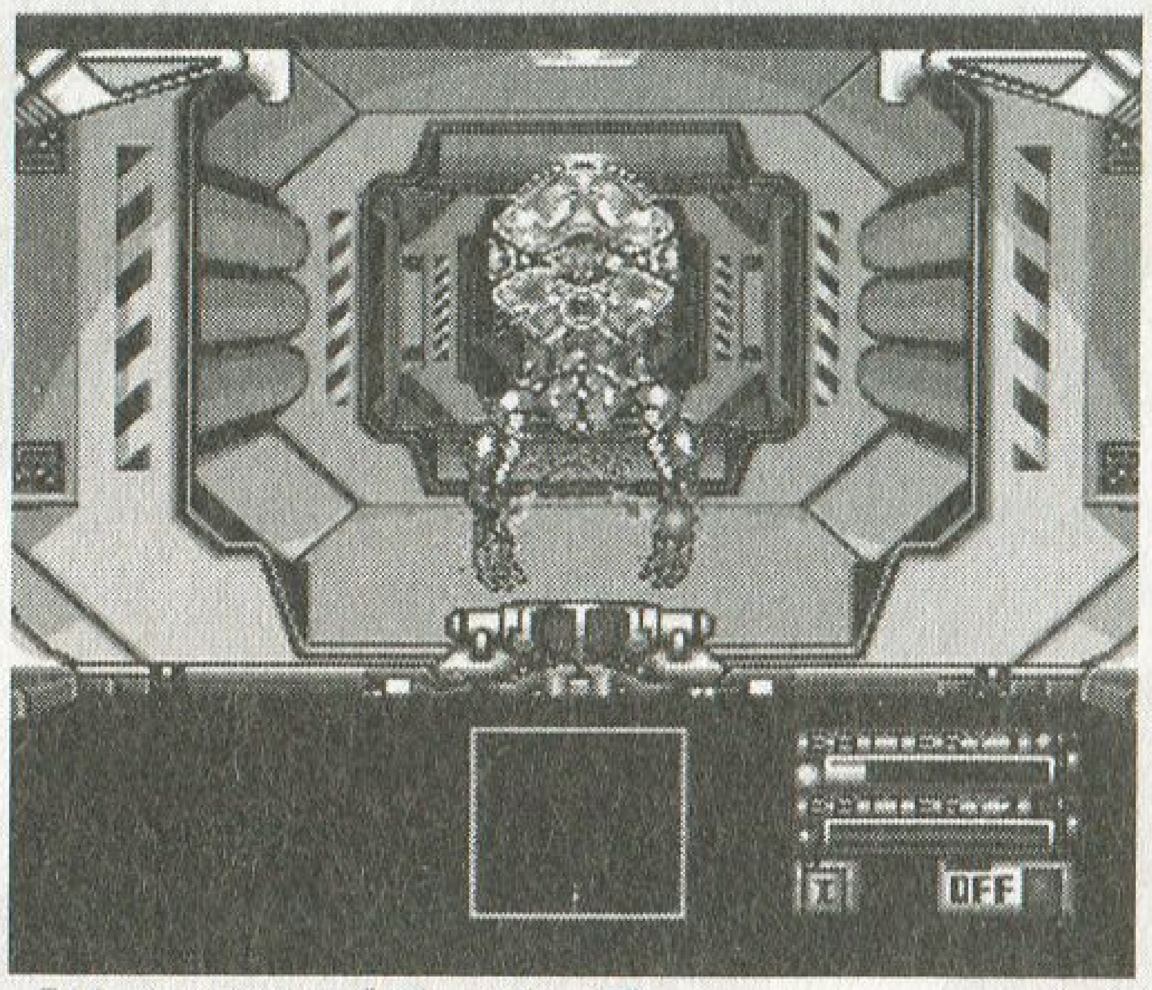

『バーチャルボーイ』

Case 6
サウンドが「珍」

サウンドやBGM、効果音などを工夫し、他のゲームと差別化を図るタイプ。ハードの進化とともに、比較的音を出す環境が整ってきたため、技術面での工夫は減った印象を受ける。今後は表現のひとつとしてサウンド面で「珍」と呼ばれるものが多く登場し、ゲーム音楽の幅を広げるだろう。

●『サイレントデバッガーズ』（データイースト）

音の大きさや方向によってモンスターの位置を把握する3Dシューティング。サウンド面の工夫がシステムにまで及んだ例。


『サイレントデバッガーズ』

●『EMIT1～3』（光栄）

SFCの周辺機器「ボイサーくん」に対応した英語学習ソフト。「ボイサーくん」は、オーディオ機器に赤外線を送り、CDの任意のパートを再生するもので『アンジェリーク』にも対応していた。

斬新さを感じたタイトル

『ウルティマオンライン』。これを超えるMMOはまだ見たことがない。（神奈川県　ZIZ）

●『デッドゾーン』（サンソフト）

初の本格的音声合成を採用したAVG。「なぜ俺はここにいるんだ」「キャリーどぇーす」などキャラのセリフが印象的。

Case7 ミスマッチが「珍」

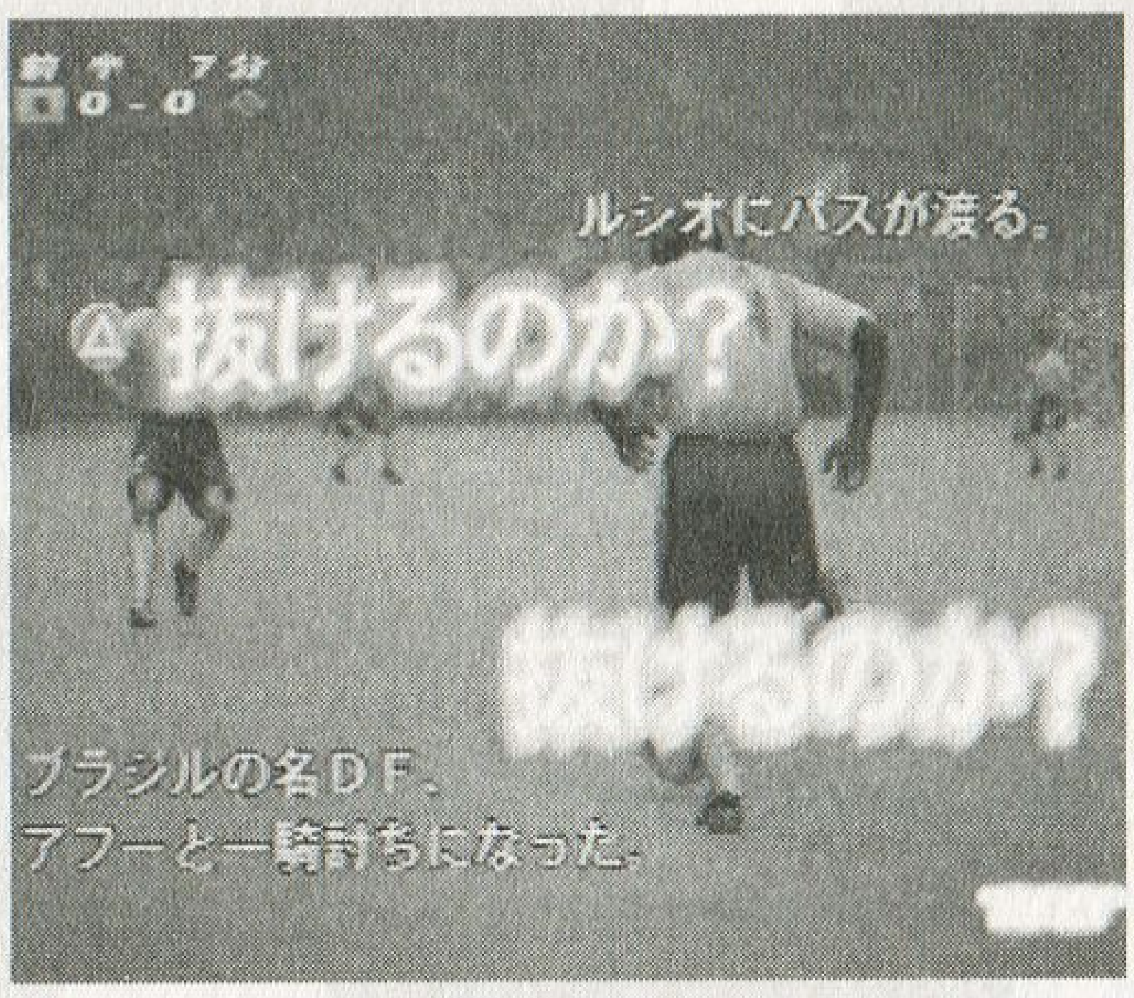
TVゲームには、すでにさまざまなお約束ができている。その定石にそぐわない組み合わせが「珍」を呼ぶ。世界設定とシステムがミスマッチ、キャラとストーリーがミスマッチなど、パターンはさまざま。失敗すれば「食べ合わせが悪い」、成功ならば「絶妙の組み合わせ」と賞される。

●『機動戦士ガンダム 不思議のダンジョン』（バンダイネットワークス）

iモード向けゲーム。ガンダムが自動生成ダンジョンに入り、敵MSを倒す。妙なコンビだがその味ははたして。

●『日本代表選手になろう!』（エニックス）

ノベルとサッカーの融合が本作。単独では普通だが、組み合わせると……。飛んでくる文字を目押しするシステムも異色。



『日本代表選手になろう!』

Case8 イベント・販売戦略が「珍」

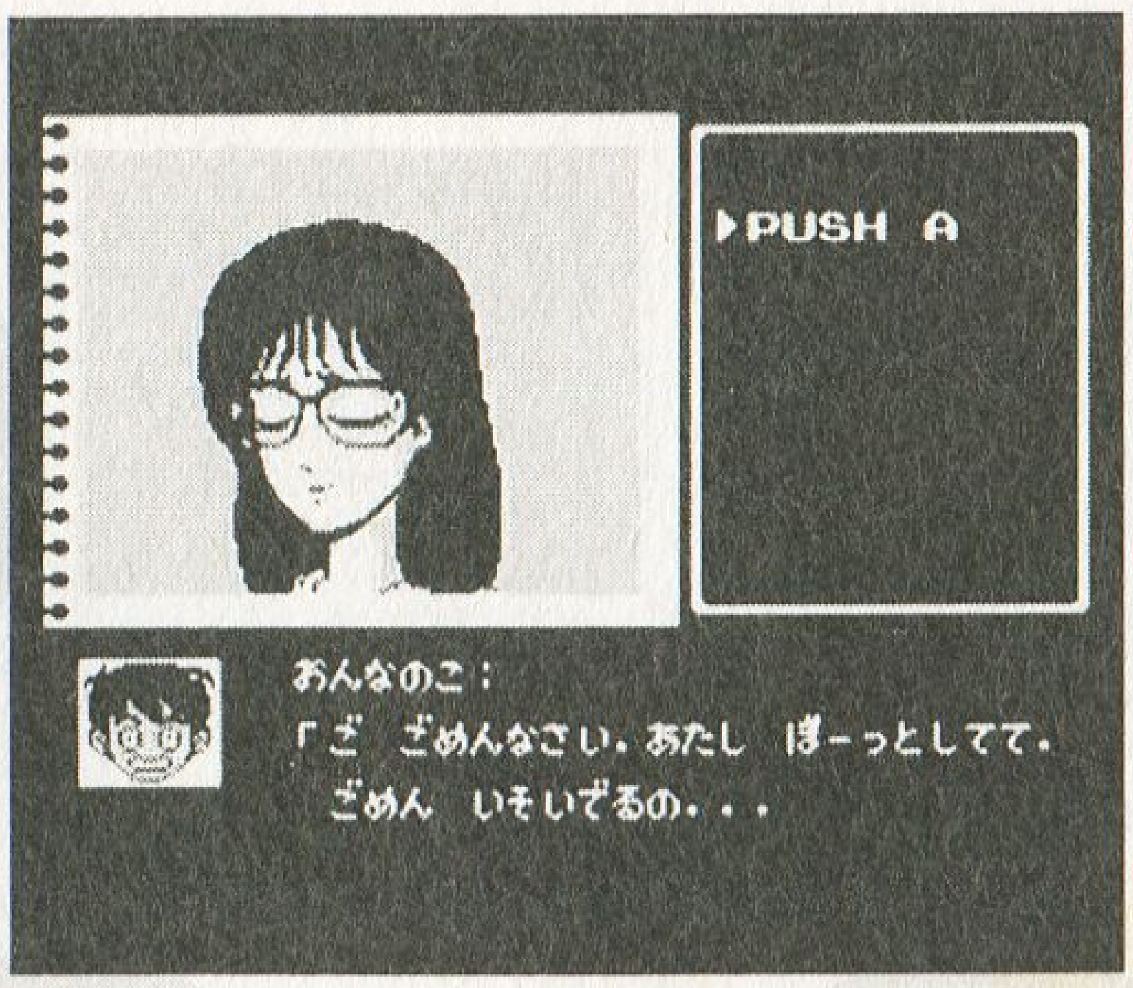
ゲームの内容よりも、売り出すためのキャンペーンや、ゲームと連動した仕掛けが大がかりなパターン。最近では、限定品に凝る傾向が目立つ。あまりこの部分が行きすぎると、肝心なゲーム内容は忘れられてしまうことも……。

●『エルドラドゲート』（カプコン）

隔月で新作が発売された連作RPG。価格も下げ、コミック雑誌的な位置を狙ったが……。この販売方法は定着しなかった。

●『中山美穂のトキメキハイスクール』（任天堂）

ヒロインにアイドル中山美穂を起用。しかも、大がかりな電話でのヒントシステムもあり、中身よりも仕掛けが話題になった例。



『中山美穂のトキメキハイスクール』

Case9 流れを守らなくて「珍」

シリーズものでも「珍」になることがある。それは、これまでの流れを無視し、シリーズの方向性をガラリと変えてしまった場合。また、「今、この時期にそれ?!」と突っ込みたくなるようなリメイクもここに入るだろう。単体で見れば必ずしも「珍」ではないが、流れを知っていると奇異に映る。

●『クレイマンクレイマン2』（リバーヒルソフト）

その雰囲気から、親子で楽しめるAVGとして評判だった前作から一転、『2』では難易度の高いアクションに。「どうして?」という声も。

●『コード・アール』（クインテット）

『天地創造』や『ソロ・クライシス』など地味な良作を開発してきたクインテットが突如として発表した走り屋ギャルゲー。ファンは当然驚いた。


『コード・アール』

以上9項目。なお、ファミコン期には、「バグによる珍」も見受けられたが、意図的なものではなく、また未来につながる可能性も薄いため、除外した。

斬新さを感じたタイトル 『ガンヴァルキリー』。ゲームはあまりにも既存の文法に捉われ過ぎ。こういうゲームを待っていた!!（大阪府　ふな）

ノージャンルがなぜ多い？今こそ新ジャンルが必要とされる



text by 藤原修二

既存のジャンルでくくることのできないタイトルに対して使われる「ＥＴＣ」という表記。そろそろ整理することも求められてはいないだろうか。

時代にあわせた新しい統一ジャンルの必要性

いつからだろうか、変わったジャンル名が増え始めたのは。ＡＣＴ、ＲＰＧといったおなじみのジャンル表記はほとんどなくなり、何かしら特徴のあるジャンル名ばかりになっている。「３Ｄ和風アクションＲＰＧ」や、「超やりこみ本格調合ＲＰＧ」、「くちびるアクションゲーム」など、まだおなじみのジャンル名が表記の中に入っているものはいい。どういうゲームかおおよそ見当はつく。だが、「ＩＳＦ（インタラクティブ・サイエンス・フィクション）」や「ヘンテコ冒険活劇」といったものになってくると、ゲームマニアでもどんなゲームなのか想像するのが難しい。ゲーム画面が派手に細かくなっている現在、パッケージを見ただけで内容がわからないゲームは、今後、どんどん増えていく傾向にあるのではないだろうか。

　そんな事情を反映してか、最近、いくつかのショップで見られるようになってきたのが「ノージャンル」、あるいは「ＥＴＣ」という区分けがされている棚。後述するようなタイトルに関しては、ショップ独自で棚を作っているところもあるが、毎週、数多くのゲームが発売される中、わかりにくいゲームはすべてここにまとめてしまえと、作っていることも多いのではないかと推測できる。

　だが、ゲーム離れが各方面からささやかれる昨今。ゲームを購入するショップでユーザーにわかりやすい陳列ができていなければ、新しいユーザーを増やしていくことは難しいのではないだろうか。

　そのためには各メーカーが協力して、ＡＣＴ・ＲＰＧといった昔からあるジャンルだけでなく、今の時代に即した、新しいジャンル表記を作っていくべきだ。

　複雑になったゲーム内容を、一目で手に取ったユーザーに理解してもらおう、というメーカーの意図もわかる。ＲＰＧなどのゲーム的な表現を避けるのも、ゲーム慣れしていないライトユーザーに向

ここ最近のETC表示されているゲーム例

デュエル・マスターズ2　インビンシブル・アドバンス（タカラ）
カラオケレボリューション　キッズステーション（コナミ）
ダイエットチャンネル（コナミ）
wordimagesoundplay（SME）
SIMPLE2000シリーズVol.46 THE漢字クイズ～チャレンジ!!漢字検定～（D3）
ピューと吹く！ジャガー　明日のジャンプ（コナミ）
TBSオールスター感謝祭2003秋超豪華！クイズ決定版（ハドソン）
遊戯王デュエルマスターズ　エキスパート3（コナミ）
リリパット王国～リリモニといっしょプニ～!!（セガ）
ポップンミュージック（コナミ）
SIMPLE2000シリーズUltimate Vol.18 ラブ★エアロビ♪（D3）
みんなの王子様（コナミ）
あそんで知能アップ（学習研究社）
カードキャプターさくら さくらカードdeミニゲーム（TDKコア）
マーメイドメロディーぴちぴちピッチぴちぴちパーティー（コナミ）
魔女っ子クリームちゃんのごっこ遊び(1) わんにゃんのアイドル学園（カルチャーブレーン）

斬新さを感じたタイトル　『きね子』。「動く絵でジグソーパズル」なんて、実現できるのはゲームだけ。（千葉県　グッポジッへ）

けた配慮なのだろう。とはいえ、まずは膨大に並ぶソフトの棚から、目当てのゲームにたどり着くには、ある程度の区分けは必要なのだ。

もちろん、ほかに似たゲームがない、「ノージャンル」と言うべきゲームも存在する。『どうぶつの森』や『メイド イン ワリオ』といったゲームは、オンリーワン的存在だし、また『wordimage-soundplay』のように「ゲームとアートを融合させた実験的な作品」などという意味不明なものもたまに発売されるので、そういったゲームのために「ETC」の棚は必要ではある。

ここでは最近発売された「ETC」表記されているゲームをピックアップし、こういった表記がふさわしいのではないか、ということを提言していきたいと思う。

『ポップンミュージック9』(コナミ)
『カラオケレボリューション キッズステーション』(コナミ)

なぜ、このゲームがETC表記なのか、かなり理解に苦しむ。『ビートマニア』『DDR』によって定着したジャンル、「音ゲー」で良いのではないか。ちょっと言いにくいのであれば「音楽」、普通のCDとごっちゃになるのが問題なら「リズム」といったあたりでもいいかもしれない。まさかコナミが「音ゲー」の登録商標を持っていて、使用を制限しているわけではないと思うが……。

『ダイエットチャンネル』(コナミ)
『EyeToy:Play』(SCE)

まだ数は少ないが、「リズム」に入れてしまうよりは、「ダイエット」コーナーがあると女性客が手にとりやすいのではないか。ちなみにD3の『SIMPLE2000シリーズUltimate Vol.18ラブ★エアロビ♪』などは音ゲーなので注意。

『マリオパーティ5』(任天堂)
『マーメイドメロディー ぴちぴちピッチぴちぴちパーティー』(コナミ)

年末には必ずと言っていいほど登場する、多人数で遊ぶことのできるボードゲーム系のゲーム。『桃太郎電鉄』『いただきストリート』などFC時代から存在するジャンルだけに、「パーティー」とジャンル統一表記がなされても問題ないはずである。

『遊戯王デュエルマスターズ エキスパート3』(コナミ)
『デュエル・マスターズ2 インビンシブル・アドバンス』(タカラ)

おなじみのカードゲーム。低年齢層を中心にすっかり定着した感のあるカードゲームだが、ゲーム機のほうでも『遊戯王』の成功によって1ジャンルを築けるようになってきた。これも子どもたちが手にとりやすいよう「カード」などのジャンル表記があっていいだろう。

『TBSオールスター感謝祭2003秋 超豪華!クイズ決定版』(ハドソン)
『アメリカ横断ウルトラクイズ』(デジキューブ)

何気に昔から定期的に発売されているクイズもの。これも素直に「クイズ」でいいと思う。最近ではこのゲームのようにテレビ番組からそのまま持ってくるものも多いし、ちゃんと区分けされていればライトユーザーでも購入しやすいだろう。

『あそんで知能アップ』(学習研究社)
『SIMPLE2000シリーズVol.46 THE漢字クイズ~チャレンジ!漢字検定~』(D3)

これも昔からある教育ゲーム(ソフト?)。特にSIMPLEシリーズなどの低価格系シリーズからは、どれほどあるのかわからないほど数が出ている。「教育」の棚があれば、ゲームのことがわからないお父さんでも手にとりやすいはずだ。

『みんなの王子様』(コナミ)
『ピューと吹く!ジャガー 明日のジャンプ』(コナミ)

一応、それぞれパーティーゲーム、音ゲー?と分けることはできるが、どちらかといえば漫画ファンのためのアイテム的なもの。この際だから「ジャンプ系」という区分けを作ってみてもいいかもしれない。

斬新さを感じたタイトル
『アストロノーカ』。AIを学習させない方向に努力すると言う発想に目からウロコが……。(大阪府 Tom C.)

塊魂

脱力系と侮るな 近年最高傑作のひとつと断言

冗談だと思って遊ぶとやめられない。そこにはゲームとしての完成度の高さと遊び心がある

text by Alexander服部
プレイ時間：100時間

久しぶりのナムコテイスト！

実際のプレイはしていなくてもこのゲームのコマーシャルは誰もが見たことがあるのではないだろうか。受付で待っている中年男性をはじめ、さまざまなものが巻き込まれていき、ひとつの塊になってしまう、例のコマーシャルだ。

コマーシャルを見てもわかるとおり、久しぶりにこのゲーム『塊魂』はナムコ本来が持っている、「いいかげんさと楽しさのバランス」を追求してきている。タイトルからでもわかると思うのだが、本当に『塊魂』とはふざけたネーミングだと思う。だがほかにタイトルは思いつかない。なぜならゲーム内容に関してはコマーシャルがすべてを表現しているほどなのだから。驚くほど簡単で単純だが、「周囲を巻き込んで塊を大きくする。ルールもタブーもなし」

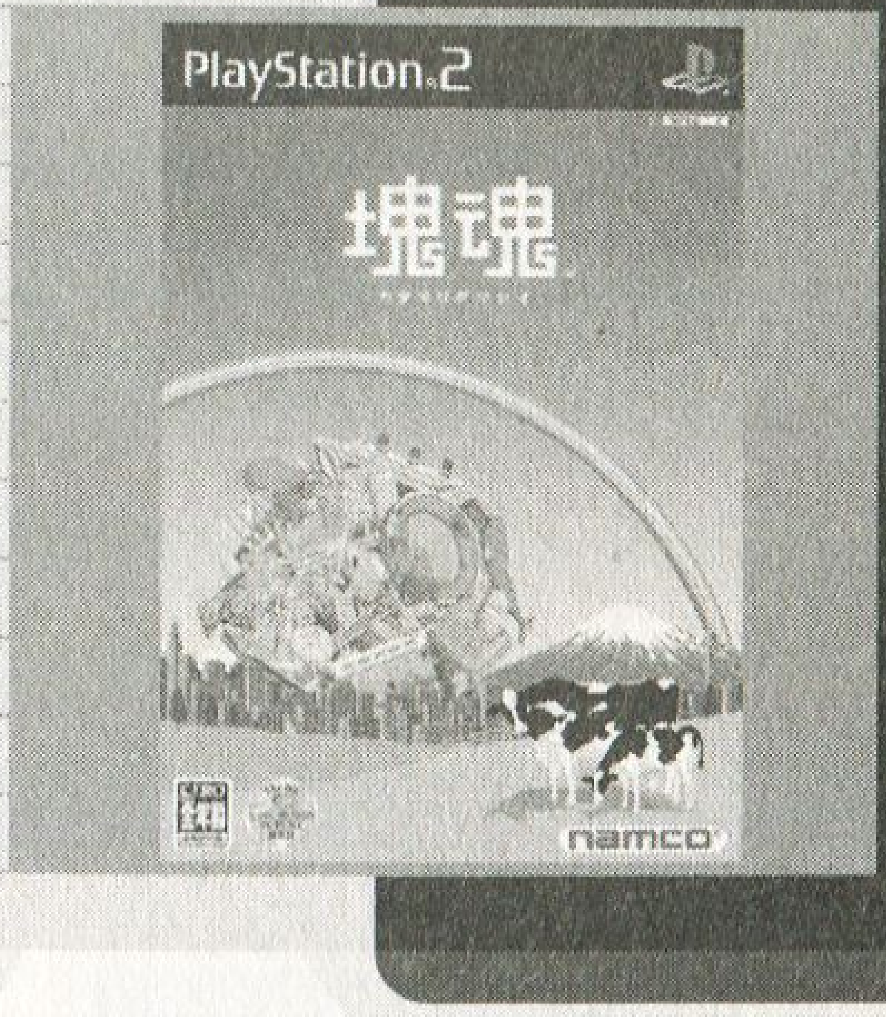
本当にこれだけだ。ストーリーも一応はあるが、酔っぱらった王様が宇宙空間を破壊し尽くしてしまい、息子である王子が星を作るべくモノにあふれた地球に足を運び、一心不乱に塊を作り続ける、といった感じのもので大したことはない。途中でミッションなどもあるが、基本ルールはまったく変更はない。どこまでも塊を操作する魂のゲームなのだ。

操作方法もアナログレバー2本を適当に動かしていると、塊を押している王子を動かすことができる。裏技もなければ、無敵コマンドも不要。シンプルすぎるゲームなので、語れることは少ない。攻略本が登場するとも思えない。だがこのゲームの本質はそんなささいなことでは揺るがない。ゲームとは何なのか？ そこまで考えてもいないようなスタッフのお遊びにもかかわらず、プレイしている自分たちまで一緒になって遊んでしまう。遊び心なのか、計算なのか。その辺りを考えるのはヤボな行為だ。マップが思いのほか広いこともあり、プレイしたてのころは、どんな順番で巻き込んでいくべきか、という迷いも生まれるが、目の前に楽しいバカバカしいまでの愉快なゲームがある。

まずは遊んでみることから始めるべきではないだろうか。

やらなきゃわからない破壊のカタルシス

『塊魂』をプレイして感じるのはグラフィックの安っぽさ。これは意図的なものだ。人間などの生物も巻き込むことができることを考えると、あまりにも生々しいグラフィックでは子どもが安心して遊ぶことはできない。だが、手を抜いているわけでもない。グラフィックは安っぽく作っているものの、仕事は非常に細かい。動きにしても追っかけてくる犬や、姿を見か

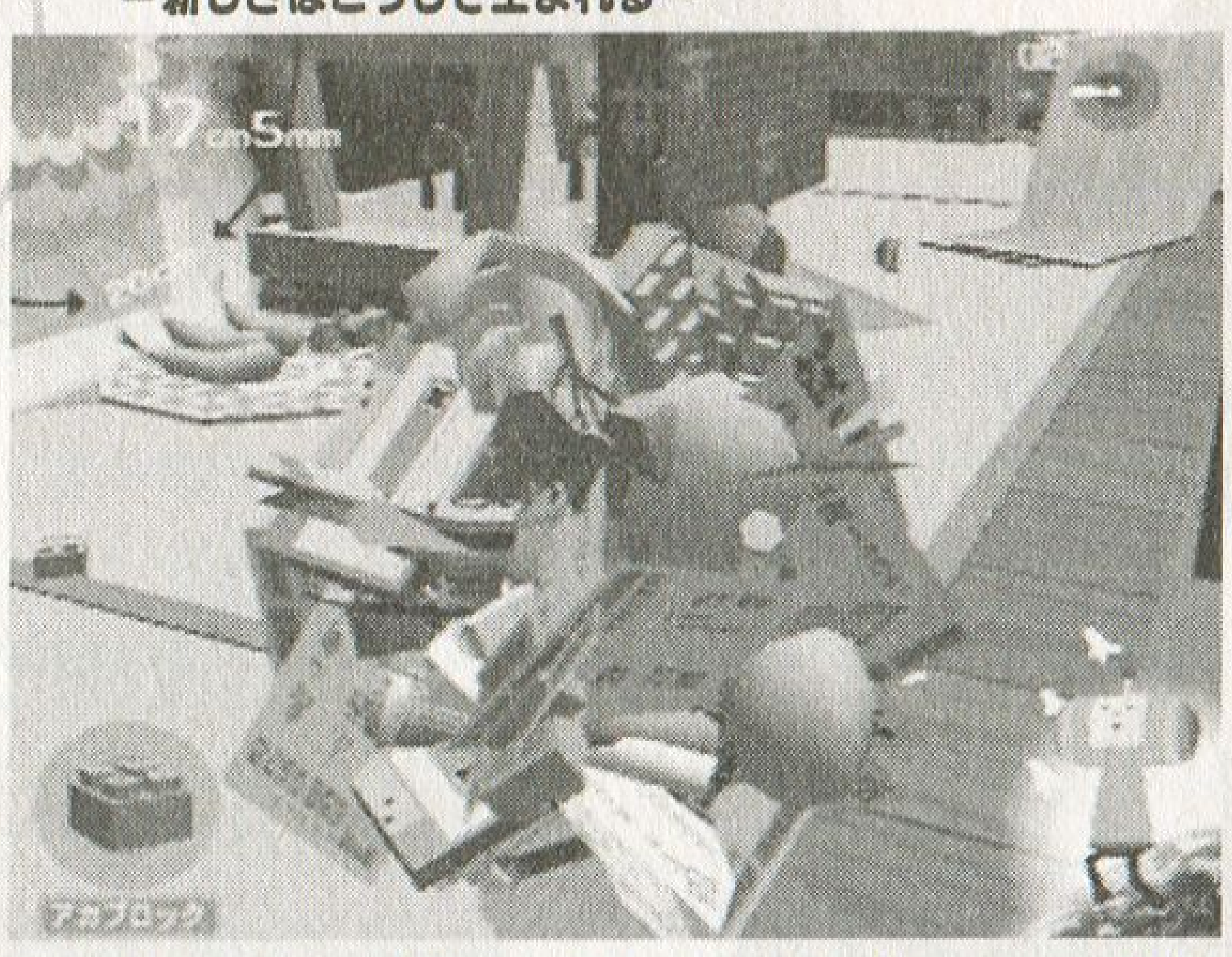


ジ ロマンチックアクション
メ ナムコ
機 PS2
¥ 4,725円（5%税込）
発 04年3月18日

けると逃げる猫をはじめとして、ピストルを撃ちながら襲いかかってくる警察官など、しっかりと個性を出している。そんなオブジェクトにじゃまされたり、塊として巻き込んだりしながらノルマの大きさを目指すのだ。最初のうちは操作をはじめ、なじめない部分もあるのだが、3回もプレイすれば驚くほど熱中している自分がいることに気がつく。

　では、その熱中はどこからくるのか？

　このゲームの一番の楽しさは「破壊のカタルシス」だ。そしてそれが熱中する要因となる。部屋の中をはじめ、町中の建物、生きもの、ゴミなどを片っ端から巻き込んでいく。つまり、巻き込まれたものは消える。映画館の列に塊が突っ込むと、列に並んでいた人間がすべて塊の一部分となっている。プレイしている際には気がつかないかもしれないが、間違いなく「壊す」ことに快感を抱く作りだ。最初ははじき飛ばされて、ゴムまりのように扱われていた猫にしても、自分が大きくなれば獲物でしかない。仕返しとばかりに逃げる猫を追いかけ、そして固めてしまうのは人間の心の奥底に隠された、「破壊のカタルシス」がなせる技であり、業ともいえる。そう考えると一時話題になった『POSTAL』や『キングオブモンスターズ』などに通じるものがある。だが、それでも生臭さを感じさせずに、「いたずら」で表現してしまうのはなぜなのだろうか？


言葉にするなら「塊を転がしている」と言うしかない画面。そして、ゲームの全てを説明している

本気のいたずら

　ナムコは今までに傑作と呼ばれたゲームでも、必ずと言っていいほど本気でいたずらを仕掛けてきた。今回のいたずらはゲーム性でもオプショナルな部分でもなく、ダイレクトにサウンドの部分と言っていい。

　実はこのゲーム、BGMと呼ばれるものはないに等しい。すべてのステージ（例外もある）で流れているのが歌なのだ。しかも水森亜土のジャズに始まり、シゲル松崎のエンディングテーマなど、聞く人に驚きを常に与えるような出来になっている。歌っている人間が豪華なのはもちろんのこと、曲そのものにもかなり力が入っており、ゲームとはまったく関係のないところで完成度が高くなっている。しかも歌そのものが多少の脱力系になっているため、ゲームそのものと微妙にマッチしており、プレイしながら口ずさんでしまうのだ。この相乗効果が『塊魂』をユニークなゲームにしている。もちろん好きなサウンド（歌）を聞くためのモードも用意されている。

　音に関する部分で言うと、オブジェクトの音もあっぱれといえる。犬や猫の鳴き声は当たり前として、人間や牛などの動物。車やバイク、自転車から大型タンカーまで、独特の効果音や声を発しながら塊に巻き込まれていく。積極的に笑いを取っているわけではないが、単純なゲーム、絵であるために、最高級のスパイスとなっているのだ。

久しぶりの最高傑作

　このソフトは早すぎる今年最高のソフトだと断言したい。コアゲーマーは隠しアイテムを巻き込むべくやり込めばいいし、子どもは単純に塊を転がし続けるだけでも良い。10分程度でワンプレイが終わる時間設定も見事だし、歌も最高だ。これを買わないで何を買うというのか？

関連作品

ピクミン

ジ AIアクション
メ 任天堂
機 GC　¥7,140円(5%税込)　発 01年10月26日

攻撃力の高い赤ピクミンや、溺れない青ピクミンなど、状況に応じてピクミンを使いわけながら、壊れた宇宙船のパーツを探し集めるのが目的。ゲームシステムはシンプルだが、「命」を考えさせられるテーマは重い。CMで流れた「引っこ抜かれて～」という歌が爆発的に売れたのでも有名。

幸福操作官

幸せと不幸せの実験室で見せられる真実とは

いつものように、SCEから突如生まれたユニークなゲーム。100人の幸せを操作することで、何が見えてくるのか。

text by 卯月鮎
プレイ時間：30時間

強烈な個性を放つ異色ゲーム登場

『幸福操作官』のどこが珍かと聞かれれば、何もかもが珍と答えるしかない。いや、珍ゲーというおちゃめな響きよりも、「奇ゲー」と呼んだほうがしっくりくるか。これほど全体のトレンドや売れ筋から乖離しているソフトも昨今珍しい。売れた売れないの論議は別として、作り手の個性を反映した商売っ気の薄い作品が世に出たことを〝幸せ〟に思う。

まず驚かされるのはビジュアル。登場する人物のすべてが、男女問わず、ひと昔前の角張ったポリゴンで表現されている。特にプレイヤーを妨害する〝101人目の謎の男〟は上半身裸で、このポリゴンと相まってかなり異様な風貌。当然、これは技術的な問題ではなく、確信犯であることは言うまでもない。古びてしまった過去の技術を作品に適した表現の一種としてとらえるスタンスは挑戦的だ。

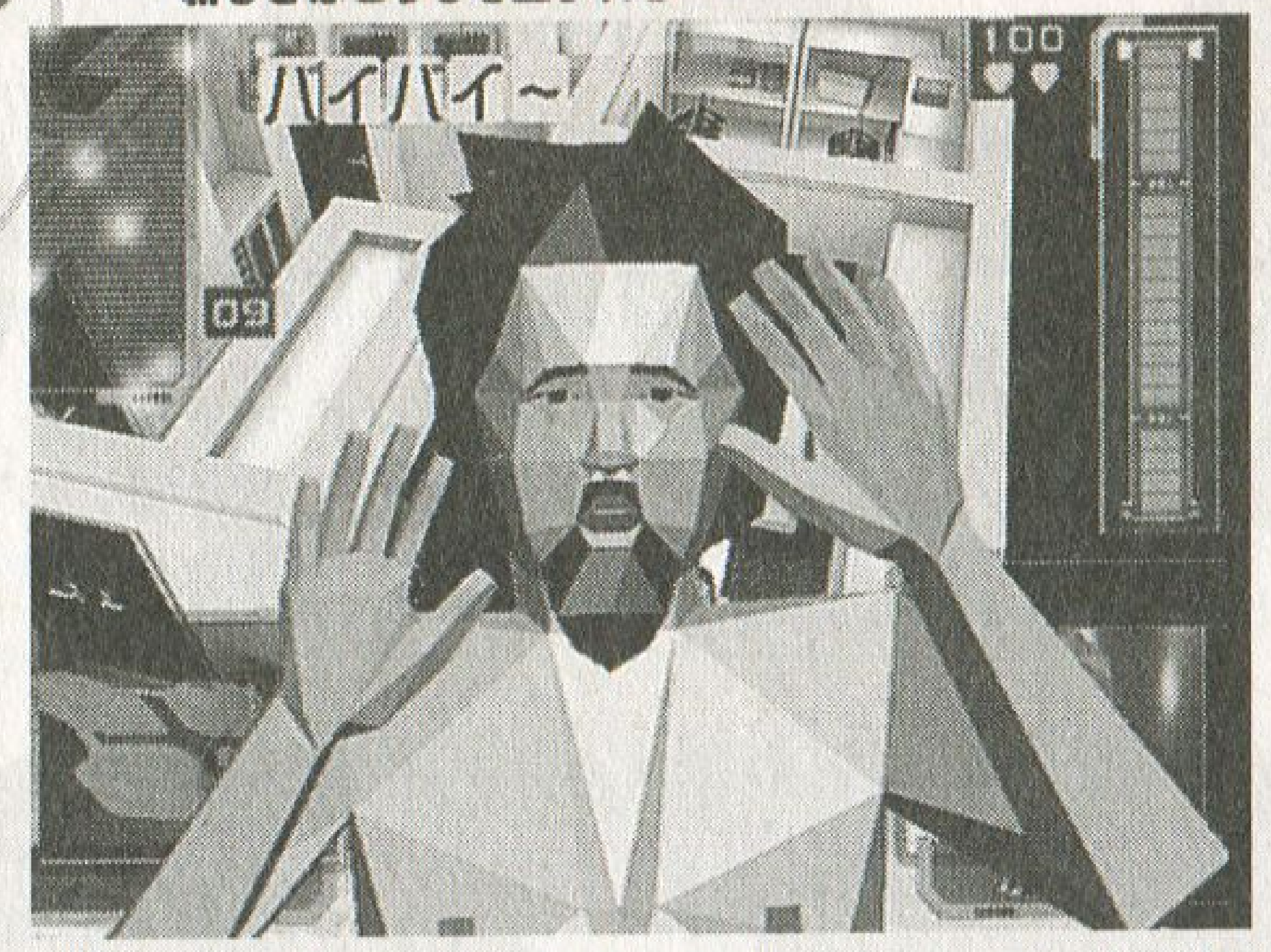
システムも、既存のジャンルには当てはめづらい。ゲームの内容は〝シアワセ増幅器・クローバー〟が作り出した仮想空間に暮らす人々の感情を〝幸福操作官〟となり操るというもの。21世紀初頭の日本を模したこの仮想都市の中には100人の〝アバター〟（人間の意識を乗せた分身キャラクター）が存在しているが、原因不明の非常事態が起き、ほぼ全員がフリーズしてしまった。そこで、固まった人々をだんだんと起こしていき、100人全員を活動状態にすることを目指す。実際のプレイでできることはごく単純。誰か1人のキャラクターを選んでその1日を観察し、彼らが感じる幸せな気持ちから生まれたエネルギー〝ハッピーエナジー〟（ハートマークで表現される）を、○ボタンで吸い取り、タンクにためるだけ。不幸な気持ち（ドクロマークで表現される）を吸って、機嫌の悪化を防ぐこともできる。こうして吸い取ったハッピーエナジーを、観察対象が1日のうちで出会う固まった人物（家族、友人、職場の同僚、同級生など）に注入し、動けるようにしていく。

100人全員を起こしたあとは、たまったハッピーエナジーを使って不幸な人々の機嫌をよくし、平均感情値を80以上にしてクローバーの中にいる全員を幸せにするのがクリア条件になる。これは一応の目標だが、キャラクターをわざと不幸にしてもいい。幸福の度合いによって、その人の行動はさまざまに変化する。

この手のゲームで似たようなものを挙げると『ルーマニア#203』と『ザ・シムズ』になるだろう。間接的に他人の生活にかかわる感覚は『ルーマニア』だし、赤裸々な日常をのぞくという意味で



ジ 見物＆おたすけ
メ SCE
機 PS2
¥ 6,090円（5%税込）
発 04年4月15日



"101人目の男"。彼の妨害を撃退するミニゲームあり。だが、1種類しかなくゲームとしては……

は『ザ・シムズ』に近い。ただ、本作の視点はそのどちらよりも引いたところに置かれ、キャラクターにさほど肩入れはせず、ラットの実験をのぞいているような背徳的な悦楽がある。潔癖性の小学校教師、病弱な訪問販売員、娘を監視する教育パパ……。言ってみれば、本作は人間の標本室だ。

また、シニカルなスタンスで、それぞれの幸せを考えるという方向性は、ラブデリック系の作品、特に『ギフトピア』あたりと比較できるかもしれない。だが、本作のほうがゲームとして存在させようというエクスキューズが少なく、より「幸せとは何か?」という作り手の問いかけが強く打ち出されている。人間観察をモチーフにしたゲームではなく、TVゲームというメディアを手段に選んだ表現物(小説、映画、演劇など)と考えればわかりやすい。

そもそも珍ゲーを他と比べるのも無意味といえばそのとおりだが。

ボタンで操る幸福の真実

登場人物の一例を挙げよう。高校生の馬場一郎は、無気力な父と飲んだくれの母を抱え、貧乏な家計を助けようと、工事現場で働く勤労少年。弟にパンを譲り、自分は水だけで過ごしている。出版社社長の小堺杜夫は、会社が傾き一気に転落人生。家具はすべて差し押さえられ、今日中に10万の金策をしなければ死ぬしかないという状況。カフェ店員の田村恵は、バンドのドラマーの太田秀樹と同棲中。自称天才で練習をさぼり続ける太田をなんとか励まそうとするが、そのたびに逆ギレされ、泣かされる日々……。

多少デフォルメされているが、どこかにいてもおかしくない人々ばかり。彼らが置かれた根本的な境遇自体は、幸福操作官にはどうすることもできない。ただ、幸福感を与えると、彼らが現状を前向きに解釈するようになる。とはいえ、彼らは本当にそれで幸せなのか。ハッピーエナジーを注入すれば、簡単に幸せ気分になれる。そのことが意味するのは……。

クローバーはTVゲームでありネットゲームである、と短絡的に解釈すれば、痛烈なゲーム批判とも受け取れる。確かに、リアルではない空間で、ボタンを一押しや二押しもすれば喜びや悲しみが味わえる。だが、作者はもっと大きなものを見つめている。その日の気分などで変わりはしない、揺るぎない絶対的な幸福はあるのか、ということを。

ディレクターはSCEの長井伸樹氏、制作会社はUBIK。『ユービック』とは、P.K.ディックの中期代表作のタイトルで、現実の不確かさをテーマにしたSF小説。また、ゲーム中の用語〝ハビタット〟や〝アバター〟はアメリカや日本で展開された最初期のオンラインバーチャルワールド「Habitat」を連想させる。グリーンのグリッドを多用した一時期のSF映画風のデザインもあって、題材自体は生々しいが、うまくSF作品としてまとまっている。『幸福操作官』をSFの流れから読み解くことも可能だろう。

本作は間違いなく珍ゲーで、万人受けは難しい。作り手の独りよがりと見なされることもままあるだろう。が、それでもいいではないか。その強烈な個性は、確実に遊んだ人の心に何かを残す。そんな作品は希有なのだから。

関連作品

ギフトピア

ジ オルタナティブRPG
メ 任天堂
機 GC ¥6,090円(5%税込) 発 03年4月25日

開発はスキップ。南国のナナシ島で大人式に遅刻してしまったポックル。もう一度大人式を開くため、村民の願いを聞いてお金をためることに……。「人生とは何か?」を問う作品。『幸福操作官』と比べて、より既存のゲームが意識されている。

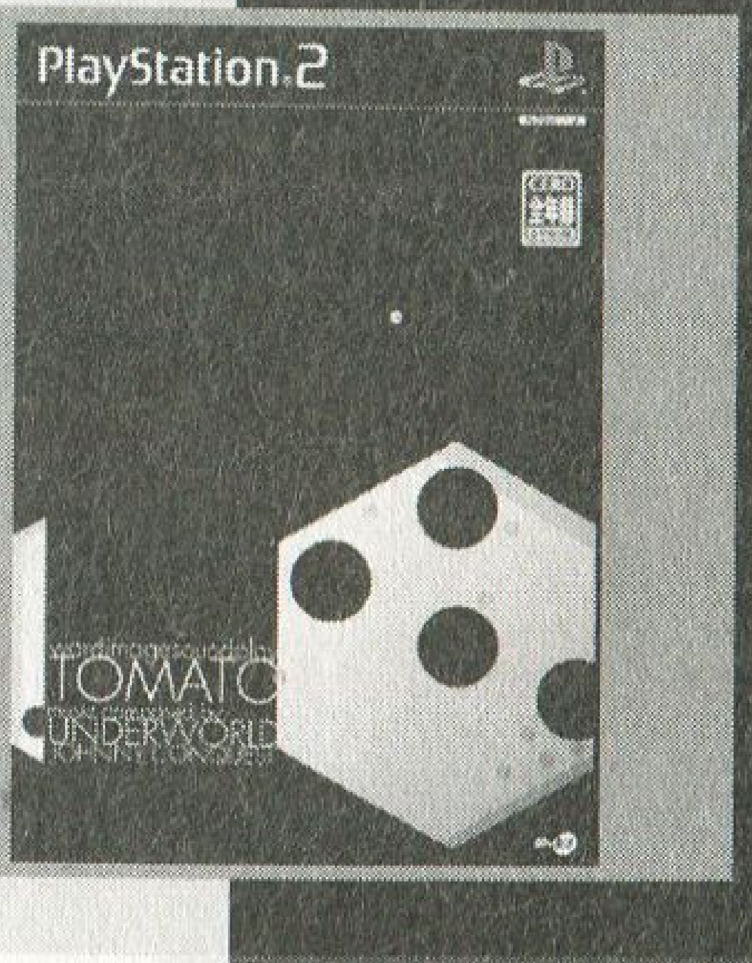
wordimagesoundplay

目的はないので「ぼけーっ」と楽しむ そんな遊びもいいんじゃないか!?

マップを縦横無尽に駆け巡る、現れる敵をなぎ倒す、といった既存のゲームの文法で作られてはいない。だが、そんなタイトルばかりだからこそ、真逆のアプローチのタイトルがあってもいい。

text by 米光一成

プレイ時間：22時間



ジ ミュージックビジュアル
メ SME
機 PS2
¥ 5,040円（5%税込）
発 04年3月10日

盲人用のルービックキューブがある。色はわからないので、色の代わりにポッチがついているのだが、そろっても、普通の人にはわからない。というジョークを聞いたことがある。いや、ジョークとして話すときは、白い立方体を持って「そろったそろった」と喜んでる男がいてさ、どうしてって聞くと……、といった流れで話すのだろうが、あいにくあまり覚えていない。なんだか、その盲人用のルービックキューブという奇妙さだけが印象に残っていて、『wordimagesoundplay』（以下『wisp』）をプレイしていると思い出してしまったのだ。

おしゃれなインタラクティブ

『wisp』は、PS2用のソフトだ。〝言葉と映像と音を楽しむゲーム〟って感じで紹介されていたりするけど、いわゆるストレートなゲームではない。

そもそもSCEIの販売じゃなくて、SMEの販売だ。ソニーなミュージックなエンターテインメントからの販売なのである。だからこそ、Amazon.co.jpではDVDに分類されている。

作っているのは、TOMATOというクリエイティブ集団。拠点はロンドン。映画「トレインスポッティング」のタイトルロゴをデザイン。テクノユニットのアンダーワールドとしての活動（このソフトの音楽も担当）でも有名。ソニー、リーバイス、ナイキなどの広告映像も手がける。

というわけで、おしゃれ世界の住人が楽しむインタラクティブアートって感じで、ゲーム野郎なわたくしなどはアウトオブターゲットかなぁと思いながら遊んでみた。

やっぱり、そうだった。

でも、全然面白くなかったのか？と聞かれると、そうでもなかった。

具体的にどんな内容なの？

どんな部分が楽しかったのかということを説明する前に、内容を具体的に紹介しよう。

以下の4つのコンテンツが体験できる。

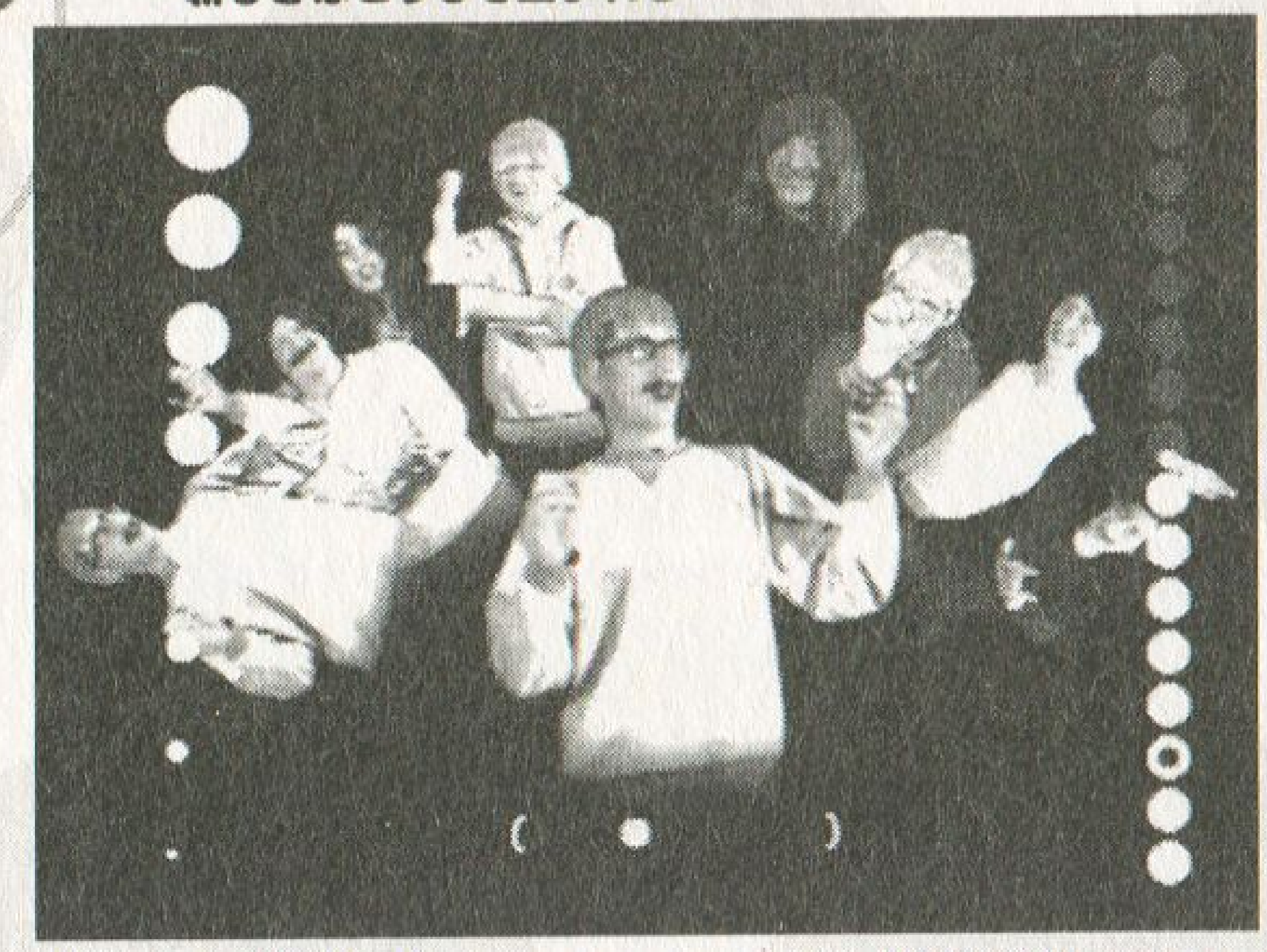
●PHONOLOGY：へんな動きとともに音を出したり奇声を発する人を調整して、音楽を作り出すもの。映像＋音の開始終了位置を決め、それぞれのトラックに割り振っていく。会ったこともない人なのに、こいつ使えるなー、こいつ嫌いだなー、なんて感情が芽生えてくるところが楽しい。

●MIRACLES&WONDERS：3D空間に映像と物語の断片が浮かんでいる。左スティック

で移動して、映像に近づくと、その映像に付随した朗読が聞こえ始める。日本語版の女の子の声は、消えてしまいそうなぼそぼそ声で、個人的に好み。それぞれの断片を見ることによってフラグが立って提示される物語が変わってくれば、ちょっと独特なシステムのアドベンチャーゲームになりそうだけど、もちろんそんなことにはなっていない。

●LATLONG：十字に重なる縦スクロール文字と、横スクロール文字を操作するコンテンツ。

●SLEEPING EYE：パネルの中に埋もれている短いアート（ドットを操作するゲームっぽい感じのものや、短い映像など）を探し出すコンテンツ。



「PHONOLOGY」うまくできると、それなりにしっくりくるものは感じる

ぼけーっとしたインタラクティブ

で、のんびりとプレイしたり、オートプレイで流しっぱなしにしたり、いろいろやってみた。

SLEEPING EYEの中に隠されているひとつの作品で、方向キーを押すとカーソルが動いて、画面中のドットと重なるとドットが消えていくというものがある。

目的も操作方法も示されないが、そうなっていると、人は、どんどんカーソルを動かしてドットを消してしまうものだ。なんだかそうしてしまう。ゲームが生まれる瞬間を見たような感じがして面白い。でも、全部消しても、得点があがるわけでも、クリアして次へ進めるわけでもない。

とにかく、この作品には、目的やゴールや得点は存在しない。制限時間もない。ピンチから脱出する快楽もない。競争するポイントも、競争を白熱させるジレンマもない。駆り立てるものが排除されている。「ぼけーっとしたインタラクティブ」とでも名づけたいような感じで満たされている。

水口哲也さんは、水口日記で、〝自分の中にあるクリエイティビティと向き合う電子Ｔｏｙです〟と紹介している（タイトルのパッケージにも似たような言葉がシールとして貼り付けられている）。

ブルボン小林さんは〝やってるうちにどんどん「知育玩具」の感じがしてきた。達成感や満足はもちろん薄いです〟と書いている。知人の映像クリエーターは〝美しいびんぼうゆすり〟と言ってた。ぼくは、色がそろわないことが明らかになっているルービックキューブをいじっているような気持ちになった。それで、前述した盲人用のルービックキューブを思い出したのだ。

でも、ちょっと残念なのは、今の家庭用ゲーム機が「ぼけーっとしたインタラクティブ」を楽しむものとして設計されてないところだ。コントローラを持って、テレビ画面の前に座っている状態は、あまりぼけーっとするのに適していない。あぐらかいて、前のめりになってたりする。ちょっと本気だ。この姿勢で、ぼけーっと遊ぶのはつらい。

プレステに３６０度センサーがついていて、時間と部屋の状態と自分の位置でコントロールできると楽しいかも、と妄想した。自分がトイレから出たり、寝っ転がったり、立ち上がったりすることで、インタラクティブに変化するアート。明るさや、時間で変化する映像。でも、目的はない。たまに、何かが「そろった！」と嬉しくなるけれども、それは他の人もそう思うかどうかはわからない。それぐらいの感じ。だけど、それはちょっと楽しいんじゃないかなと思う。

関連HP

http://mizuguchi.biz/
水口日記

http://www.jp.playstation.com/psworld/column/index.html
ブルボン小林の"俺が本当のゲーム脳"

『wisp』に、関連タイトル何てものは存在しない。というわけで、文中でも紹介しているお二人のHPを載せさせていただきました。

時代を築いてきたはずの珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由(わけ)

text by Alexander服部

売れない、時代に埋もれるだけの珍ゲーは確かに多い。だが、ゲームの歴史をひもとけば、珍ゲーが築いてきたもの、と言っても過言ではない。なぜ、珍ゲーは売れなくなったのか？



食べず嫌いも絶対にあるはずだ

新しい『DQ』が登場したら、おそらく筆者も含めて購入する人は多いだろう。それは『FF』や『スパロボ』などにも当てはまるはずだ。シリーズゲームをどうして買うのか？ そのメカニズムは、実はそれほど難しくはない。話は至って簡単だ。過去の作品が面白かったから、良くできていたからこその期待で購入する。筆者にしても新しい『DQ』の情報を見て、何に興味を持つわけでもないのだが、過去のシリーズで楽しませてくれたので購入するという、極めて消極的な理由で購入する予定だ。おそらく大半の読者も同様ではないだろうか。

それでは今回特集されている珍ゲーはどうか？ ほとんどの人が、よほどの魅力を見いださなくては購入には至らないはずだ。珍ゲー扱いされるということは、今までにないシステムやコンセプトであることが多いが、根本的にシリーズものとは「購入の安心感」が異なってくる。つまり保証のないチャレンジになるということだ。

だが冷静に考えてみてほしい。珍ゲーを購入すること、シリーズものを購入すること、一体何が違うのか？ シリーズものにしても、プレイしなければ面白いかどうかはわからない。珍ゲーにしても面白くないとも言い切れない。前述したようなシリーズの実績こそあれど、面白い可能性、という点では同じ割合なのではないだろうか。事実後悔してしまうのは、つまらないシリーズものであることのほうが圧倒的に多く、シリーズの安心などというものは、そもそも売っているものではない。

つまり珍ゲーとは、認知されてしまえばエポックメイキングな作品になり得るし、認知されなければただの「珍」扱いになるだけなのだ。つまり、珍ゲーにスポットを当てるということは、一方でゲームの歴史の転換を感じることにもつながるのではないだろうか？

ほら、関係ないじゃないか

では実際に03年の売上データを元に、シリーズものと珍ゲーを比較してみよう。掲載上の都合により、比較するのに都合の良い50位～100位を抜粋させていただく。

シリーズそのものではないが、シリーズから生まれた派生の珍ゲーである『デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール』が13万本という大健闘だ。表では見ることができないが、ほかにも派生タイトルとして、『メイドイン ワリオ』も50万本を超えていたりする。

新しいもので言えば、『ビューティフルジョー』が10万本オーバーに注目したい。最近で言えば、『塊魂』の約8万本が記憶に新しいだろうか。しかも『塊魂』は発売から3ヵ月たった今も、じりじ

2003年　年間売上げ100～150

機種	順位	タイトル	ジャンル	メーカー名	実売累計	年間累計
PS2	100	スーパーロボット大戦 スクランブルコマンダー	SLG	バンプレスト	124	124
PS2	101	ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影 拡張データディスク	RPG	スクエア・エニックス	123	123
PS2	102	ロックマンX7	ACT	カプコン	123	123
PS2	103	ソウルキャリバーII	FTG	ナムコ	122	122
PS2	104	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	ナムコ	747	122
GC	105	大乱闘スマッシュブラザーズ DX	FTG	任天堂	1,310	121
PS2	106	サルゲッチュ2 (PlayStation2 the Best)	ACT	SCE	168	119
PS2	107	超時空要塞マクロス	STG	バンダイ	119	119
PS2	108	フロントミッション フォース	SLG	スクエア・エニックス	118	118
PS2	109	.hack// 絶対包囲 Vol.4	RPG	バンダイ	117	117
GC	110	バイオハザード0	ADV	カプコン	417	116
PS2	111	テニスの王子様 Smash Hit! (限定版含む)	SPT	コナミ	114	114
PS2	112	信長の野望・蒼天録	SLG	コーエー	114	114
PS2	113	魔界戦記 ディスガイア (限定版含む)	SLG	日本一ソフトウェア	114	114
GBA	114	コロッケ! 2 ～闇のバンクとバン女王～	ACT	コナミ	112	112
PS2	115	THE BASEBALL2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球	SPT	コナミ	111	111
GC	116	ドンキーコンガ	ACT	任天堂	111	111
PS	117	実況パワフルプロ野球 プレミアム版	SPT	コナミ	109	109
PS2	118	007 ナイトファイア	ACT	エレクトロニック・アーツ	109	109
PS	119	From TV animation ONE PIECE オーシャンズドリーム!	RPG	バンダイ	109	109
PS2	120	サイレントヒル3	ADV	コナミ	109	109
PS2	121	バーチャファイター4 エボリューション	FTG	セガ	109	109
GBA	122	デュエル・マスターズ	TBL	タカラ	108	108
PS2	123	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球	SPT	セガ	107	107
GC	124	ニンテンドーパズルコレクション	PZL	任天堂	107	107
GBA	125	パワプロクンポケット6	SLG	コナミ	105	105
PS2	126	アヌビス ZONE OF THE ENDERS (ゾーン・オブ・エンダーズ)	ACT	コナミ	105	105
GC	127	実況パワフルプロ野球10	SPT	コナミ	105	105
GC	128	ビューティフル ジョー	ACT	カプコン	105	105
PS2	129	エンター・ザ・マトリックス	ACT	バンダイ	104	104
PS2	130	ラチェット&クランク2 ～ガガガ! 銀河のコマンドーっす～	ACT	SCE	101	101
PS2	131	電脳戦機バーチャロン マーズ	FTG	セガ	99	99
PS2	132	ウイニングポスト6	SLG	コーエー	99	99
GC	133	ソウルキャリバーII	FTG	ナムコ	99	99
PS2	134	メダル オブ オナー ライジングサン	ACT	エレクトロニック・アーツ	98	98
GBA	135	ボクらの太陽 (同梱版含む)	RPG	コナミ	97	97
GBA	136	テニスの王子様2003 PASSIONRED	SPT	コナミ	93	93
GC	137	F-ZERO GX	RCE	任天堂	92	92
GBA	138	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃	FTG	バンプレスト	91	91
PS2	139	カオス レギオン	ACT	カプコン	90	90
GC	140	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!	ACT	バンダイ	245	88
PS2	141	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	FTG	サミー	85	85
GC	142	ONE PIECE グランドバトル! 3	FTG	バンダイ	84	84
GC	143	メトロイドプライム	ACT	任天堂	83	83
GBA	144	スーパードンキーコング	ACT	任天堂	82	82
PS2	145	ロード・オブ・ザ・リング/二つの塔 (限定版含む)	RPG	エレクトロニック・アーツ	82	82
PS2	146	楽勝! パチスロ宣言	TBL	テクモ	82	82
PS2	147	スペースインベーダー アニバーサリー	STG	タイトー	82	82
PS2	148	山佐Digiワールド SP 海一番R	TBL	ヤマサエンタテインメント	81	81
GBA	149	NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記	SLG	トミー	81	81
GBA	150	テニスの王子様2003 COOLBLUE	SPT	コナミ	80	80

※集計期間は2002年12月30日～2003年12月21日　　単位:千
※データは都合により、3桁以上を四捨五入しております。
(株)メディアクリエイト調べ

りと本数を伸ばしている。

では人気シリーズものはどうか？ ほとんどのタイトルは横ばいを維持しているものの、『バイオハザード0』、『サイレントヒル3』、『バーチャファイター4 エボリューション』などのように、ミリオンの面影は消えうせ、12万本前後に落ち込んだものもある。

一部のシリーズだけでは説得力に欠けるが、珍ゲーの場合はシリーズのような、過去に対する期待感はない。純粋にそれだけの人々を引きつけたと言っていいだろう。何の土台も存在しない珍ゲーが、過去の財産に助けられている一部のシリーズ作品と売上では肩を並べているのである。

珍ゲーは時代の最先端だった

ただ落ち込んでいるシリーズと同程度、では珍ゲーの価値は低いと言わざるをえない。

少し飛躍してしまうが、ここでは過去の珍ゲーの扱いを考えてみようと思う。珍ゲーにはどんなものがあるか？ については別頁で語られているので、ここからは筆者の基本的な考え、

①「過去に存在しないシステム」
②「他に類似がない」

の2点に当てはまる珍ゲーを例に挙げていこうと思う。もちろんクソゲーと呼ばれたものを、珍ゲーと呼ぶつもりはない。「過去に存在しない」と呼ぶからには、斬新な、エポックメイキングな珍ゲーだということは名言しておこう。

筆者が知る限りで最も古い珍ゲーは『ゼビウス』だ。時代背景や技術の問題があったとしても、空中の敵と地上の敵への攻撃方法を分けたこのゲームは紛れもなく珍ゲーに値する。古参のSTGながら、今でもこのシステムを踏襲しているものは少なくない。とはいえ、現在のSTGでも地上と空中との攻撃を分けて考えない『ハレーズコメット』タイプが幅を利かせていることを考えると、STG界にとって、当時の『ゼビウス』

がいかに「珍」と見られていたかがわかるだろう。

同じ開発者になってしまうが、『ドルアーガの塔』にも同様のことが言える。アーケードではコンティニューが前提だったRPG。しかもパスワードなどがない。攻略本などが登場するより前に、この手のゲームが存在していたのだ。プレイヤーが初めてコミュニティを形成し、数人がかりでクリアを目指した最初のタイトルだった、とも記憶している。コミュニティ形成という点では、カードゲームなどに受け継がれている、と言えるのかもしれないが、当時は、完全に珍ゲーそのものだった。

格闘ゲームにしてもカクカクしたポリゴンで動いた『バーチャファイター』は当初、珍ゲーと呼ばれていた。当時のスタンダードとなっていた防御システム、コマンドシステムを無視して、わざわざ見栄えの悪いポリゴンで表現された地味な格闘ゲーム。3D格闘は、今でこそスタンダードになっているが、登場当時は紛れもなく珍ゲーと見られていたのだ。



説明不要の名作になった『テトリス』にしても、最初から評価が高かったわけではない。昨年にナムコがリリースした『もじぴったん』も含めて、プレイしてしまうと恐ろしい勢いで続けてしまう、という中毒性を持つものが、この手のジャンルには多い。だが『もじぴったん』に関して言えば、独創性や中毒性などは完全に『テトリス』と肩を並べており、日本語を突き詰めた新しいパズルとして業界関係者からは絶賛を受けたにもかかわらず、一般には知らない人が圧倒的に多い。非常に残念な、エポックメイキングとなり得た珍ゲーと言っても、不満の声はないだろう。

『弟切草』も忘れてはならない。その後、雨後のたけのこのごとく登場したサウンドノベルの先駆けだ。過去に類似のAVGもあったのだが、『弟切草』は完全に別格と言ってよいだろう。

ほかにも『太鼓の達人』や『ビートマニア』の音ゲー系列は、過去に類を見ない素晴らしい作品だったことを記載しておきたい。

と、ちょっと紹介しただけでも、歴史的なエポックメイキングな作品がたくさん出てくるが、そういったゲームほど、発売当初は珍ゲー扱いされ、見逃すべきタイトルと考えられていた。

中には『ゼビウス』や『太鼓の達人』のようにいきなり認められて売上を伸ばすものもあったが、たいていが03年の優秀ソフトと呼ばれた『ビューティフルジョー』のように、評価されるまでに時間がかかるものだった。珍ゲーは「珍」であるが故に熱狂的な支持者の獲得ができ、支持者は必死になってその良さを伝えようとする。その結果としてロングセールを記録し、売上という形をも示したタイトルが、珍ゲーではなく、歴史に残る名作として認知されることになるのだろう。

これらのゲームを「珍」と呼ぶのが嫌だという人もいるかもしれないが、前述の①と②を満たしているようなタイトルは、誰の目にも触れてこなかったアプローチ、つまり意欲作だと言える。

極論を許されるのであれば、珍ゲーと呼ばれているものは、すべてが意欲作とも考えられるのだ。

今でこそシリーズとなっている『バイオハザード』。最初に世に出た衝撃を覚えている方は多いだろう。だが、口コミでロングセールを記録しなければ、確実に珍ゲー扱いされてはいなかっただろうか？　われわれは雑誌や過去のイメージだけで作品を評価している

斬新さを感じたタイトル

『Fate/stay night』。ゲームにおける2Dの演出の可能性を、劇的に拡張したように思う。（愛媛県　ぷらむりーふ）

かと聞かれれば、否定したい。おそらく読者諸兄も同様のはずだ。

だが意欲作である珍ゲーを、次の時代を作るかもしれないエポックメイキングな作品を、見落としてしまってはいないだろうか？　そして時代の潮流に適合しなかっただけで、珍ゲー認定してしまったものはないだろうか？

作りたくても作れない現実の壁

話を売上に戻そう。ユーザーの意志とは別に、ゲームメーカーやマスコミにとって大事なのは、話題性と売上である。特に後者の重要性は企業であれば当然の話だ。シビアかもしれないが、ただの珍ゲーとなるか、エポックメイキングとなるかの基準は、市場に出るまでわからない。しかも健闘こそすれ、決して市場の大きな位置を占めることができないのが現状である。端的に言えば、見込める利益が少ないのだ。

故に前述したような、ユーザーの期待が読めるシリーズものが優遇され、開発費も本気の意欲作である珍ゲーには回らない。結果として、珍ゲーの数が激減しているのだ。ランキング上位がシリーズものばかりというが、もともとタイトル数の絶対比率が違うのだから、比較自体がおかしいと言える。

もちろんゲームバブルの頃に出た『惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド』（メガCD）みたいな遊びようのない、珍ゲーとしても「不合格」と言えるゲームが発売できていた時代とは違うことは理解できる。今はメーカーもギリギリのところでがんばっている状態なので、余力をまったく持っていないのだろう。

だからこそセガは全方位外交で生き残ろうとし、新日本企画ことSNKは海の藻くずと消えた。カプコンもアーケードの縮小を宣言し、任天堂もGBA中心のラインナップになりがちだ。ジャレコやデータイーストのゲームを見なくなって久しい。雑誌にしても週刊が隔週刊、月刊が隔月刊になりつつある。ゲーム業界全体が厳しい時代だ。そんな時に、珍ゲー扱いされる覚悟でゲーム開発ができるメーカーは少ない。たとえ売れればエポックメイキングと後世で語り継がれようとも、今を生き延びるために、目先の売上が大事なのだ。だから安易にシリーズに頼る。



売上とアイディアのはざま

長々と説明してきたが、昨今リリースされている珍ゲーは、はっきり言えば売れていない。それは、売れないが故に珍ゲーと呼ばれている、とも言い換えられる。売れれば歴史を変えた意欲作、エポックメイキングと呼ばれるのだから……。だが、その可能性にみせられてわれわれはあえて珍ゲーを探し、楽しむべきではないだろうか。何度も言っているが、珍ゲーと意欲作は表裏一体である。ただ形而上的な言い方をすれば、

「売れた珍ゲーは意欲作と呼ばれ、シリーズやカテゴリーそのものの第一作になり得る。そして現実にジャンルそのものを確立する」

珍ゲーは新たなステージを作り、シリーズとなる。だからこそ、大きな投資を行うことができなくとも、売れないとわかっていても、新たな珍ゲーは必要なのだろう。

最後に個人的見解で言えば、『塊魂』は間違いなく珍ゲーの枠をはみ出していると思う。熱狂的な支持者も多い。しかも久しぶりにサントラ購入希望者が多い、まれなケースだ。だが寂しいことに、歴史にその名を残すか、埋もれるかは、売上だけが決めるのだ。

斬新さを感じたタイトル　『女神転生』（特にFC版の2作）、『水戸黄門』、『エコー・ザ・ドルフィン』、『DDR』シリーズ、『トップランディング』など。世界観が斬新か、操作デバイスが斬新かの2択になりがち？（埼玉県　HDK）

TVゲームの可能性を追求!?　それとも……

珍ゲーの宝庫!? 魅惑のSCEワールド

text by 卯月鮎



有力シリーズを抱えつつも、積極的に新しくて珍しいオリジナルゲームに挑む姿勢も忘れないSCE。その"珍ゲーの系譜"を垣間見ると……。

SCEの珍ゲーは未来を拓くか？

「さすがはハードホルダー。TVゲームの可能性の追求に日々精進を怠らない」

　と、評価すべきなのだろうか。続編を出せばそれなりに売れるであろう過去の財産を持ちながら、そこに固執せず、オリジナルタイトルを出し続ける。〝斬新な〟〝まったく新しい〟〝個性豊かな〟〝異色の〟〝独創的な〟……。これらの形容詞が発売されるソフトの大半につくというのだから恐れ入る。もちろん、やみくもに変わったものばかりを出しているわけではない。PS期を振り返れば、『パラッパラッパー』はリズムアクションというジャンルを作ったし、『どこでもいっしょ』は、言葉遊びの面白さを提案したのみならず、キャラクターのトロもゲームを超えて愛された。ほかにも、『XI』や『IQ』などのパズルゲームも、新たなゲームファンの獲得に成功している。単に珍ゲーでは終わらず、その後のTVゲームに影響を与えたソフトは数多い。しかも、目新しさが売りになっていたPS期だけでなく、絶対優位を確立した現在でも、このスタンスは継続されている。

　ここでは、PS2に絞ってSCEの珍ゲーリストを作ってみた。「珍」とはいえTVゲームの未来につながるポテンシャルを秘めたソフト、単に失敗作とやゆされてしまったソフト、まさに玉石混交。それでも、これだけ本数が並べば爽快ではないか。

　ただ、この挑戦的なスタンスにひとつ問題があるとすれば、ユーザーを置いてきぼりにしがちな点だろう。事前にどんな内容かうまく伝わらず、購入した結果、裏切られた、という話はよく耳にする。現状では、買う側にかなりのリスクを背負わせていることは事実だ。

　この4月、SCEはソニーの完全子会社となった。大きな影響はないだろうが、利潤の追求のため、続編偏重になるおそれもある。ラインナップに『みんゴル』と『グランツーリスモ』ばかりが並ぶ、そんな日が来ないことを願いたい。

SCE発　PS2珍ゲーリスト　2000.3.9〜2004.4.15

発売日	タイトル名	ジャンル	内容紹介
'00.3.9	ファンタビジョン	花火パズル	地味になりがちなパズルを花火という題材を使い、派手に演出した。パズル部分は特異ではないが、見せ方にオリジナリティが光る。
'00.6.29	スキャンダル	やるドラDVD	PS2での「やるドラ」第1弾。システムはおなじみだが、ストーリーが珍という声が多かった。派手すぎるアクションに賛否両論。
'00.6.29	TVDJ	フィルムアクション	リズムゲームに映像の要素を入れたタイトル。タイミング良くボタンを押しフィルムをつないでいく。アイディアはいいが……。
'00.7.27	びっくりマウス	らくがきパフォーマンス	USB接続のマウスを使って絵を描くソフト。ゲーム性よりも、絵を描く楽しさそのものに焦点を絞っている。びっくりまでは……。

斬新さを感じたタイトル　『NOëL』（1作目）。出た当時はテレクラゲーと叩かれていたが、そのシステムの斬新さにとても惹かれた。荒削りだっただけに続編に期待したのだが……。（東京都　しゃちょー）

'01.3.15	ボクと魔王	影とオバケのRPG	影が薄い少年とその影を乗っ取った魔王スタンが主人公、というのは新しい。キャラクターが奇抜で、笑える掛け合いも多い。
'01.4.26	チェキッティービー	投稿ゲーム	携帯接続ケーブルを使い、配信されるTV番組を見て、感想などを投稿する新しいコンセプトのタイトル。サービスは約1年で終了。
'01.5.24	PHASE PARADOX	AVG	PS初期のシューティング『フィロソマ』の続編的存在。だがジャンルはAVGに……。ゲーム性も薄くファンの期待を裏切った格好。
'01.6.21	蚊	蚊アクション	プレイヤーが蚊となって、人間の血を吸うアクション。叩かれると即死というゲーム性も題材とマッチしている。続編の「2」も珍。
'01.6.28	リモココロン	ちょっかい	切り取った映像を、困っている人の頭に送り、解決方法を気付かせるAVG。送るもので行動が変わる。イラストも個性的。
'01.10.11	ブラボーミュージック	音楽アクション	クラシックの名曲を指揮する音ゲー。ボタンの押し方によって曲の強弱やテンポが変わるのが特徴。切り口は普通だが新鮮味あり。
'01.10.18	げんしのことば	絵文字アドベンチャー	南の島へ不時着した主人公が、島独自の絵文字で島民と交流する。絵文字というのは新しい。ほのぼのした世界観も印象的。
'01.11.15	正義の味方	特撮ヒーロー体験ゲーム	特撮ヒーローとして、番組が放映されている30分の間に事件を解決するというAVG。TV番組という視点がひねってある。
'01.11.29	トロと休日	お話し&のんびり休日ゲーム	実写で再現された漁港の町をトロと散歩するゲーム。実写映像にトロが馴染んでいる様子が珍。ゲームの表現としては新しい。
'01.12.6	夜明けのマリコ	カラオケ芝居	役者気分で、指示に合わせてマイクでセリフをしゃべる。自分のセリフが流れるリプレイもあり。題材とシステム、共に珍で画期的。
'01.12.6	ICO(イコ)	AVG	過度の演出を廃したことで、静謐な城の雰囲気が際立っている。これほどまでに強い作品性を持つタイトルは珍しい。手つなぎも新鮮。
'02.4.25	サーヴィランス 監視者	マルチタスクアドベンチャー	特殊部隊のリーダーとして、6つのモニタを切り替えながら話を進めるAVG。複数のモニタで状況が同時進行するシステムは斬新。
'02.5.30	オトスタツ	パズル	土、水、木のピースを落として建物を建てる。ビジュアル、音楽はお洒落で軽いノリだが、ルールはお堅い論理派。ギャップが大きい。
'02.9.26	ポイニーポイン	ACT	迷子の男の子ポイニーが家を探して冒険するアクション。毒気たっぷりのいわゆる「濃い」キャラが多数登場。世界設定が珍。
'02.10.24	スペースフィッシャーメン	スペースフィッシングアクションアドベンチャー	宇宙という設定や宇宙魚のビジュアルが珍。いいポイントを探し、ヒットしたらリールを巻くシステムは普通の釣りゲーなのだが。
'02.12.5	ガチャろく	アクションすごろくゲーム	誰かがミニゲームをしていても、他のプレイヤーがサイコロを振れる並列進行が売りのすごろくゲーム。ミニゲームもおバカな味。
'03.1.30	OPERATOR'S SIDE	ボイス・アクションアドベンチャー	ヒロインのリオと会話をしながら、生還を目指すマイクゲーム。マイクをうまくゲームの中に組み込んでいる。戦闘もマイクなのは……。
'03.2.13	しばいみち	おしばいバラエティ	アフレコ(芝居)をしていくマイクゲーム。青春ドラマ、時代劇など全16シーン。制作は『どこいつ』のボンバーエクスプレス。
'03.2.13	デカボイス	ハードボイルド・アドベンチャー	スティーブン刑事となり、マイクを使って警察犬へ指示したり、尋問したりして事件を解決する。マイクゲーである必然性はやや薄い。
'03.3.20	アークザラッド 精霊の黄昏	RPG	人間側と魔族側が交互に切り替わる章構成が特徴。物語の重みが増し、イメージは変わった。「昔のアークを返して」という声も。
'03.4.24	どこでもいっしょ・私なえほん	お話づくりゲーム	実写背景の前作から一転、パステルタッチの絵本を作るという作品。おひょいさんが出演。癒しという方向性は一層強まったが。
'03.7.31	ハングリィゴースト	疑似死後世界体感アドベンチャー	死後の世界を疑似体験するAVG。オバケ屋敷的な怖さがある。地獄で取った行動に基づいて最後に心理判断書が渡される点も珍。
'03.8.7	フリップニック	ジオラマ・ピンボール	ピンボールにしては異例の制作期間2年半という大作。ジャングルなど、広大で美しいフィールドが売り。サッカー風のステージも。
'03.11.6	SIREN(サイレン)	ホラーアドベンチャー	和風ホラーの新機軸。CMが怖すぎて中止になるという珍騒動も。ディレクターは初代『サイレントヒル』を手がけた外山圭一郎氏。
'03.11.20	くまうた	演歌こみゅにけーしょん	弟子のクマとともに演歌の歌詞を作っていく。制作者は『森川君2号』の森川幸人氏。クマが演歌を熱唱するシーンは爆笑必至。
'03.11.20	モジブリボン	ことば・リズムアクション	習字とラップという組み合わせが珍な新たな音ゲー。制作は『パラッパ』の松浦雅也氏と『ノーライフキング』のいとうせいこう氏。
'04.2.11	EyeToy:Play	パーティゲーム	USB接続のカメラで自分の姿を取り込んで操作するミニゲーム集。ヨーロッパでは大ヒット。体を使うプレイ感覚は新しいが。
'04.3.11	ジャック×ダクスター2	A・AVG	前作からガラッと雰囲気一変。キャラクターはそのままだが、ノリは暗くなった。町が異常なほど広大で次の場所まで移動が大変。
'04.4.15	幸福操作官	見物&お助け	わざと粗いポリゴンにした見た目が珍。人物設定やストーリーも、かなり特殊。いわゆる人物観察型ではあるが……。毒々しい。
開発中止(?)	電線(仮)	アクション	少女が電線にぶら下がり、滑っていくという異色のアクション……になるはずだったが。発表時には話題になったものの。

斬新さを感じたタイトル
『GTA3』。圧倒的な3D空間の表現力と、日本製ゲームではありえないそのテイストにしびれました。ただこのゲームをやってみて、ゲームが現実世界に及ぼす悪影響というものを、ちょっと実感したり……。(東京都　にくきゅ)

世にも珍しいタイトルを作ったメーカー2社に直撃！

新しくも珍しいタイトルづくりに挑戦する意味とは？

text by 空閑将之

制作側の迷い道？ それとも革命か？ 新機軸のゲームコンセプトに積極的で意欲あるメーカーは非常に珍しいタイトルを生み出す。今回は、その筋では大御所と呼ばれるSCEと、一般にもおなじみの『吉野家』、そのゲーム化を行ったサクセスに質問をぶつけてみた。



珍ゲーを量産する SCEの真意

SCEが出すゲームタイトルは珍しさにあふれているが、時に「それは売れないだろう」と思うようなタイトルも見受けられる。データ的に見ても、新機軸の意欲作と呼ばれる作品はユーザーに受け入れられにくく、売上の面でもめったに当たることがない。それでも、なぜ次々と制作し、販売を続けるのであろうか？ まずは、SCEで、PS2のタイトルを制作する第1制作部の部長であり、スタッフを統括するエグゼクティブプロデューサーの小林康秀氏に話を伺った。

プロデューサーの意気込み一発！

——売るのが難しいと言われる新しいタイトル、加えて今までにない珍しいジャンルに挑戦される意図はどこにあるのでしょうか？ SCEの企業体質としてあるのでしょうか？

小林康秀氏（以下「**小**」）：われわれが社内で新しいタイトルを作り出すときには、基本的にプロデューサー制をとっています。プロデューサーが中心となって、ディレクターやスタッフ、外部の制作会社と意気投合した企画を進行していきます。大手のメーカーでは「年間にRPGを何本、このジャンルを何本」と最初に予算編成をされることが多いと思うのですが、SCEでは「まずは企画ありき」ですべてがスタートします。だからこそ、作品が新しいジャンルになる傾向にあるのだと思います。ソフトメーカーのSCEという視点では、PSがビジネスをスタートした時点で、『グランツーリスモ』（以下『GT』）『みんなのGOLF』（以下『みんGOL』）が中心となり、RPGもアクションもありました。「オールジャンルでやっていく」という戦略を立てたという印象を持っています。新しいものを作ろうというのは、企業カルチャーかもしれませんが、新しいものを作るというのはメーカーとして当然ですよね。結果的にはヒットはしないものも多いですが……（笑）。

——「オールジャンル」ですか。SCEが業界をリードして、新しい枠組みのゲームを出していくのが使命、という意識を持っているということですかね。

小：SCEはPSというハードを抱えていますが、社内会計上で言えば、ハードとソフトが明確に分かれている、つまり独立したソフトメーカーとなります。ハードでもうけた資金をソフト制作に回すということはありません。われわれ開発陣がゲームソフトで売り上げた収益を元手に、再び制作資金に回しているのです。投資のバランスとしては、まずは核となるシリーズタイトルに制作予算を振り向けます。とはいえ、シリーズも

のだけにはしたくはないし、するべきではありません。だからこそ新しい作品というものに投資をしています。確率論で言えば、新ジャンルと呼ばれるものはヒットの確率は確かに低いですが、そこには新しい鉱脈(マーケット)があるかもしれない、という気持ちでチャレンジしていますね。

——ヒットの確率の話が出ましたのでお聞きしたいのですが、他メーカーからは「SCEさんはどうして通るのかわからない企画が通るときがある」というお話を聞くこともあるのですが?

小:他社との比較は社内にいると難しいのですが、もしかしたら企画にかける志や情熱という部分のウェイトが高いのかもしれません。たとえば、ある企画を通すには、社内でさまざまなステップを踏まなくてはなりませんが、獲得した予算を使って仕上げるというのはプロデューサーの責任です。企画書、という紙っぺらでは計れない要素が大きいですよね。「こういうシステムにします」は理解できますが、「こんなゲーム内容です」は企画を聞いただけでは、理解できるものではない。それがユーザーへと向けた場合、どれぐらい理解していただいて、結果的にどれくらい売れるかというのは、ばくちと言うか投機に近いです。では何をもって「ゴー!」か「ストップ!」の判断をするか。そこで、携わるスタッフやプロデューサーのプレゼンテーションへの情熱や思い入れの深さが重要となります。その情熱に上の人間が動かされるのかもしれませんね。

成功の判断は やっぱりヒットしたか、しないか

——今までに制作してきたもので、これは成功、これは失敗? というものはありますか?

小:「年間に何百万本売る」という予算編成がありますので、成功は最終的には本数を意味します。成功例は非常に大ヒットした『パラッパラッパー』(累計出荷本数約150万本)でしょうか。他には『蚊』というタイトルがありまして、これはゲームショウに最初に出展した際に、モニタの前で黒山の人だかりができていたこともあり、面白いことができたなと実感していました。本格的に失敗作となると、自分が手がけたものでは『みんGOL オンライン』でしょうか。新しいことをやったのですが、思うほど本数はいきませんでしたね。もちろんすべてのタイトルでヒットを目指していきますが、現実は難しいですから……。今でもオンラインで盛り上がっているお客さんはいますが、タイトルどおりの「みんなの」ではなかったかもしれません(笑)。

——先ほど「新しいことをやった」と言われましたが、今は保守的なユーザーも多く、面白さを伝えることは簡単ではないと思います。そういったユーザーにはどういったアプローチを考えていますか?

小:制作のサイドから言えば、アピールのポイントは「商品力そのもの」であるべきだと思います。新しいジャンルの場合は、商品とその新しさをいかにユーザーに効率的に伝えられるかにかかっていますね。たとえば、先ほども言った『蚊』の続編『蚊2』では、雑



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン
第1制作部 部長　兼エグゼクティブプロデューサー
小林康秀氏

斬新さを感じたタイトル PCの『クリムゾンスカイ』。視点移動しなくても敵の姿が見えるスパイグラスは、敵の空中軌道を先読みしやすい。(広島県　WarBird)

誌メディアやCMはもちろんのこと、それに加えて「池田模範堂」とタイアップを行いました。具体的に言うと、電車の中吊り広告で「蚊に刺されたらムヒ」「刺すのは『蚊』」という感じのものです。そういった流れもあり、ドラッグストアの「コクミン」ではゲームも販売しています。「蚊になるゲーム」という、非常にわかりやすかったことが一番の成功の要因だとは思いますが、買っていただけるハードルを低くすることはできたと考えています。

珍ゲーの未来と可能性

――SCEが出した珍しいタイトルとして、音声認識で進む『オペレーターズサイド』、アナログスティックのみ使用の『モジブリボン』、神のごとく人々の幸せを操作する『幸福操作官』など、非常にシンプルな操作性のものが多いと思います。この「シンプルな操作」というのは意識的に心がけて、制作を行っているのでしょうか？

小：そうですね。今のゲームを見た場合、操作性が複雑になっている、という面は確かにあると思います。操作性がシンプルで、なおかつ満足できるものを作る、というのはやはり理想ですね。ゲームはもう一度、「簡単に楽しめる」という原点に戻ってもいいとは思っています。『みんGOL』で言えば、三回押しでショットを打つ。これはこれでシンプルなシステムでしたが、『みんGOL4』では、二回押しの操作も行えるようにしています。既存のユーザーにも違和感を持たれないように、加えて新規ユーザーもお手軽にプレイできるよう心がけたいと思いますね。

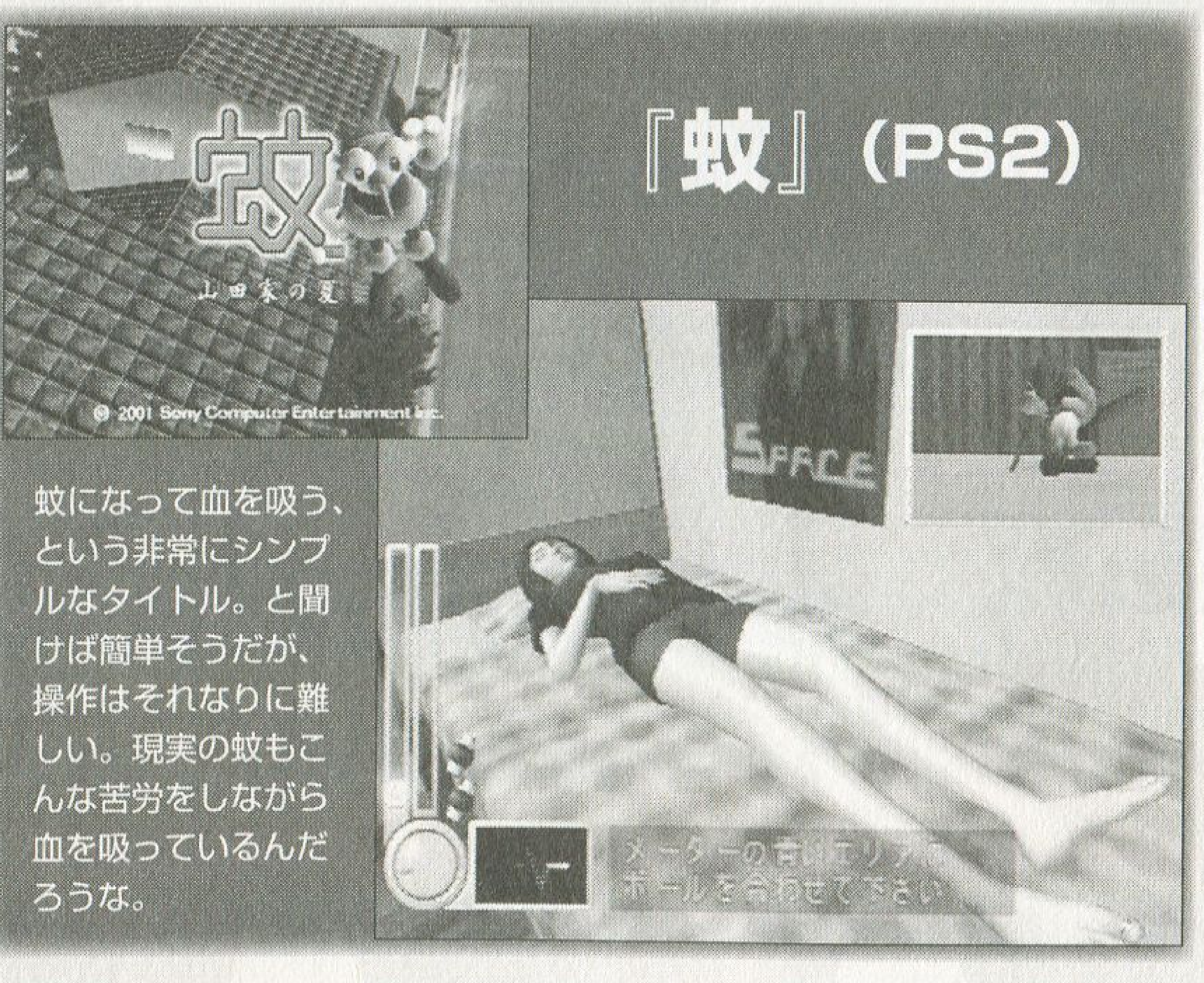
――操作性をシンプルに、とのことですが、具体的にどういったことを考えていらっしゃいますか？

小：操作性というのは、インターフェイスの問題でもあります。たとえば、『オペレーターズサイド』は「音声認識を使ってコントローラを使わないゲームを作りたい」というゲームデザイナーの熱意で制作されました。また『Eyetoy:Play』では、SCEヨーロッパのスタッフが、コントローラ主体の既存のゲームスタイルを変えたい、という趣旨で手がけたものです。周辺機器を作るというのは実は多くのリスクが伴うもので、かなりの情熱を持って企画を通したとも言えます。PS誕生以来、画像処理、グラフィックは格段に進化しましたが、入力インターフェイスはさほど変わってないんです。オンラインゲームでキーボードやボイスチャットは普及しつつありますが、次にくるとしたらビデオチャットだと思いますね。自分の顔を映すかはともかく、カメラは今後有望だと考えています。

――最後となりますが、失敗も多いが新規開拓という意味も大きい、そういった新しくも珍しいタイトルに対する思いを述べていただけますでしょうか？

小：新しい試みをした失敗作も、どのくらいのスパンで見るかだと思います。確かに一作の売上で見た場合には、失敗と呼ばれてしまうこともあります。でも、そこで培ったノウハウが、次の作品、その次の作品で成功するかもしれませんからね。また、新しいゲームの幅を広げるインターフェイスでも、新しい試みにチャレンジしていきたいと思っています。

『蚊』（PS2）



蚊になって血を吸う、という非常にシンプルなタイトル。と聞けば簡単そうだが、操作はそれなりに難しい。現実の蚊もこんな苦労をしながら血を吸っているんだろうな。

斬新さを感じたタイトル　『蒼天の白き神の座』。冗談抜きでこれはいいです。シビアな内容がこたえられません。オープニング画面は何度見てもしびれます。もう、今すぐ山に登りたくなっちゃう。（静岡県　相河万里）

ゲーム『吉野家』に5つの質問！

Q1．「新しいジャンル」、「新しいゲーム」に挑戦するということをどのように考えていらっしゃいますか？

A：挑戦というからには、リスクを伴うものですね。新しいものは理解していただくまでに時間がかかりますし、特にコンシューマでは、ユーザーが高い対価を払って購入しなければ内容がわからないので、メーカーにもユーザーにもリスクがあります。

そのリスクを超えるものを提供しなければならないので、ただ新しいというだけでは無謀な挑戦です。新しくてもゲームとして面白くなければ、クオリティが低ければ意味がありません。

新しくて、かつクオリティの高いものが理想ですね。それが難しいんですが……。新しいことには大きな部分も小さな部分もありますので。とりあえずは小さなことからコツコツと。そういう意味では、目立たなくても新しいことをやっているメーカーはたくさんあるかもしれません。

Q2．『吉野家』を店舗経営のシミュレーションではなく、「接客アクション」という部分に注目された理由はどういったことからなのでしょうか？　それと主にどういったアクション（動き）に注目してもらえれば、と考えているのかお教えください。

A：ターゲット層からすると、難しそうイメージ、あるいは腰を据えて臨むというイメージのシミュレーションより、気軽に誰でも楽しめるジャンルが適しているだろうということでアクションゲームになりました。

気軽に食事ができるお店である吉野家さんのイメージを損なわず、商品的にもライトに楽しめるゲームというコンセプトで開発しました。

注目してもらいたいアクションは、吉野家さんのリアリティのある部分よりも、むしろお客様のリアクションですね。プレイしている人を横から見ているだけで楽しい、そんな画面作りを心がけています。

さりげない部分ですが、細かいところをいうと、ご飯の上に肉を乗せるときに、つゆを切るアクションでしょうか。ゲームの成績で、ベストの結果を出すことにはこのアクションを計算してプレイする必要があります。

Q3．『吉野家』の企画はすんなりと通ったのでしょうか？　企画立案までにご苦労されたことがあれば、お聞かせください。

A：企画内容では「接客」に着目したため、比較的スムーズに承認されました。新規性という点では、経営シミュレーションでは企画が通っていなかったかもしれません。ただし、企画立案後の試行錯誤がかなり難儀でした。

Q4．『吉野家』という題目、そのゲーム化にあたり、苦労された点、または今までのゲーム制作とは違う点などは何かございましたでしょうか？

A：吉野家さんの店舗へスタッフが取材に伺った際に、連絡の行き違いにより店舗の方に怒られた、なんてことがありました。

それはともかく、接客に着目したものの果たしてそれで面白いゲームになるのか？　という疑問がありました。

当初の企画では「接客アクション」ではなく、「接客シミュレーション」に近い内容を考えていました。“接客”はゲームとして面白いのかという疑問が常にあったものの、接客シミュレーションとして吉野家さんの業務を再現しただけではゲームとしてのテンポが損なわれますし、マニアックさを増す方向に進んでしまいます。そうなると、今度は大衆向け商品ではなくなります。吉野家の牛丼＝大衆食という図式からすれば、それに反する方向に進んでしまっては商品コンセプトがちぐはぐになるので避けていました。

吉野家さんの業務の中にある要素の中から、ゲームとしてデフォルメしたときに面白くなるものを見いだすまでは、何度も同じところをぐるぐると回っているような印象ですね。吉野家さんを題材としたゲームなので、そこに「吉野家」らしさがなくては意味がない。というわけで、結局「うまい、やすい、はやい」のキャッチフレーズが、ゲームを面白くするための糸口になりました。

Q5．編集部では、保守派の多いゲームユーザーは新しいものを望み、一時的な注目はするものの、購入まで踏み切ることは少ないと考えております。こういったユーザーの志向をどのように考えておられますか？　また、まったく新機軸のゲームをリリースする際に、ユーザーに購買意欲を抱かせるため、特に気を使ってアピールを行っている点はございますでしょうか？

A：斬新なものを望みつつ購入に踏み切れないのは、従来ゲームソフトは高い商品である、当たりはずれが大きい、購入しなければ面白いかどうかがわからないといった部分で、ユーザーのこうむるリスクが大きいのが原因だと思います。特に不況下にあっては。

新機軸のゲームをリリースする場合は、特にわかりやすさに注意をしてアピールします。前例がないものは理解するまでに時間がかかります。ただし、新機軸であろうとなかろうと、ターゲット層の性質に合わせてアピールで気を使う点が変わります。本作『吉野家』で言えば、新規部分のアピール以前に、“吉野家”というおなじみの部分が第一で、「接客アクション」という耳慣れない言葉がその次になります。

斬新さを感じたタイトル　『ロマンシング サ・ガ』。もっとも斬新過ぎて最初のクリアまでは面白みを全然感じなかったが……。（静岡県　泡吉）



作るなとは言わない なぜ作ったのかを 明確にしてもらいたい

text by 編集部

店のカラーが出せる、光るものはある、珍ゲーには可能性が秘められてはいる。だが、本当に生かすためには今一歩の努力が必要となることも事実だ。

ここまで進めてきた本特集ではあるが、最後に新しい、珍しいゲームに対するショップの意見を伺ってみようと思う。

今回お話を伺わせていただいたのは、ゲームショップ「GAMESマーヤ葛西店」の秋谷店長だ。

年明けに出る珍ゲーにはご注意を

——まず、ショップにとっての珍ゲーのポジションとはどのようなものだと考えていますか？

秋谷店長（以下秋）：ウチでは調味料と考えています。メインディッシュになることはないですが、必要不可欠なもの。なぜ不可欠かといえば、扱うことによって店のカラーが出しやすくなる、ということがあげられます。だって、今売れているものならどこに行っても店頭に並びますよね？　でも、ああいったタイトルは取り扱うか、取り扱わないか、というところから始まります。そういったことを考えると、多少のリスクはしょうがないのです。

——多少のリスクとのことですが、売れるものでしょうか？

秋：私が触ってみて面白くないものはやらないですよ。たとえば最近だと『幸福操作官』は1個だけしか入れませんでした。リピートも入れていないです。どんなに見た目が面白くとも、触ってみて、やってみて、私が面白くないと判断すれば、展開はしませんね。

——最近だと、自信を持って勧められたタイトルは何がありますか？

秋：一番直近なら『塊魂』ですね。ただ発売日に問題がありました。私は4月以降にやってくれと言っていたんですが、3月になってしまいましたので、大苦戦だろうな、と予想はしていましたね。

——もう少し売れてもいいタイトル、というのはよく聞きますね。

秋：当初は4月と聞いていたので、よいポジションを取ったな、と思っていたんですよ。でも3月に、前に転がりましたとか訳のわからないことを言っていたので、それはないだろう～、って。3月25日に『DQV』が控えていましたね。あれでは、ナムコさんのソフトに対する思い入れが感じられません。商品を大事にしてないのかな？ってすごく悲しくなりました。

——何だか売る気がないようにも聞こえてきますが、あまり新規にお金はかけられないんですかね。

秋：それはメーカー側のタイトル



GAMESマーヤ葛西店　店長
秋谷久子氏

に対する位置づけによるものなので、はっきりとは言えないですね。ただ4月、5月は期が変わっていますので、比較的プロモーションにお金をかけていますね。逆に年が明けてから出してくるようなタイトルっていうのは、予算もなくて間に合わせだな、と感じるものも多いです。

——少し前にSCEに行ったときですが、土台として新しい、珍しいものを作る環境がある、というようなことは言ってました。でも、それだけじゃショップは納得しないということですよね?

秋：キラっと光るものがあるはあるんですよ。アイディアも面白いとは思うんですけど、それがゲームに結びついていない。ゲームじゃなくなっちゃうんですね。特にSCEにはそういったものが多いです。しかも、すべてが大人の発想によって生まれたものですから。



東西線葛西駅から徒歩3分のところにある「GAMESマーヤ」(営業時間11時～23時)

全体を通して見ることが珍ゲーを生かす第1歩

——先ほども少し話に出ましたが、リリース時期はやはり重要ということでしょうか?

秋：重要ですね。メーカーにはそういったタイトルだということを、もう少し自覚してもらいたいです。新機軸なら、奇をてらったようなタイトルなら、タイトル名からでは内容が想像できないようなものなら、どうしたら一般のお客様でも理解してもらうことができるのか? それには直接触れてもらえる試遊台がいっぱい必要、なら空いている月がいいよね、となるわけじゃないですか。そういう部分を見ながら、同じようなジャンルにかぶらないようにとか、かぶるんであればちょっと時期をズラせるような時を選ぶ。ここまで考えられればこういったたぐいのタイトルは生きてくると思います。あとは、『モンスターハンター』のようにシリーズものの間にアクセント的に入れてくるとか。だからこそ全体を通して見る目は欲しい、あるべきだと考えています。

——確かにトータルバランスで見てもらいたい部分はありますね。

秋：数とか、タイトルの力、その月の力、そういった部分をかんがみながら、じゃあどうよ? って考えたときに、それでも時期は合わせられない、調整もできないということなら、ゲームのウリとなる部分をきっちりと伝えてほしいということもありますね。最終的に新規のタイトルが成功するには、これが一番重要かもしれません。ゲーム内容やプロモーション内容、まずはそこをきちっと伝えることですね。そこが理解できなければ、お客様が手を出すことはありませんから。

——ユーザーに対して、こんな新しいものです、と投げっぱなしじゃ駄目だということですか?

秋：そう。新規なら新規で何ヵ月スパンで売ろうと考えているのか? それぐらいは考えないと駄目ですよ。今は、出して終わり、出して終わりの状態なんです。続いてないんですよ。だからこそ全体を見て、1年間でまずはこのタイトル、次はこのタイトル、次は……って流れを作っていってもらわないと。そこまでしてくれれば、私たちもどういう方向で売るべきかが見えてきますからね。

今までにないタイトルなのだから、ショップも売る気がないわけではない。ただ多くのメーカーに、なぜそのタイトルを作ったのかが見えないのも事実だろう。今後ますます広がっていくシリーズと新規タイトルの溝がこれ以上大きくならないよう、間に合わせではない、良い意味での「珍ゲー」がリリースされることを切に願う。

斬新さを感じたタイトル 『トルネコの大冒険』。失敗するとすべて始めからになるというのは、当時のRPGには考えられない要素だった。(東京都　ティーポット)

二次元ドリームマガジン

2D DREAM MAGAZINE

公式サイト◆http://www.microgroup.co.jp/novel/

2004年8月号
Vol.17
6月17日
発売予定！
定価：890円
（税込）



世界初！●●●を擦りつけるとコスチュームが溶ける官能小説！

今回のニジマガの特別付録は「●●●を擦りつけるとコスチュームが溶ける官能小説」だ！　女性の乳房、アソコを頑なにガードするコスチューム。しかし、この●●●を強く擦りつけることによって、次第に溶けてくるというまさに、二次元キャラをヴァーチャルにちょめちょめしちゃうという前代未聞のスペシャル付録！

表紙イラスト：笹弘（こちらは表紙イラストです。溶ける付録は、別のイラストとなります）

特集その1 温度でコスチュームが溶ける官能小説！　はたして、その奥にはナニが隠されている？

特集その2 カラーページ8ページ増量！　変身ヒロイン、魔法少女、女戦士ものなどなど、二次元読者の性癖にあったソフトのみ紹介します！

特集その3 復活！『PC－DIY　桃組』。先月あたり、惜しくも休刊となった『PC－DIY』がニジマガで復活します！　参加ライターにキューピー井上、るかぽん、脳みそホエホエのおなじみメンバーが！　脳みそホエホエ氏のちょっと●●なイラストが見られるのはニジマガだけだぞ！

特集その4 粗い解像度のムービー、微妙なクオリティの女優……怖いモノ見たさでやってみると、やっぱり怖いモノしか画面に映らない。そんなCG＆ゲームと噛み合わないH系実写ゲームを大特集！

編集・発行　株式会社キルタイムコミュニケーション　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル　TEL:03-3555-3431（販売）　FAX:03-3551-1208

すべてはネトゲのために
ネトゲはすべてのために

コンカイノオダイ

ネトゲが市民権を得られる日は来るのか

text by 春生文

あるモノや人が、市民権を得てるかどうか。その確認の仕方はとても簡単だ。とりあえず、友達でも親でも上司でも誰でもいいから「○○って知ってる?」と聞いてみるところからスタート。で、相手が「知ってるよー」と言ったら、まあそこそこに市民権は得ている感触。ここで得てなかったりする場合は「えー何それ」あるいは「あぁ……（ちょっとイヤげな顔つき）、何かそーいうのあるんだってねぇ（さらにイヤげな顔つき）」といった反応が見られるので、わかりやすいだろう。

筆者個人の感覚で言うなら、ネトゲという趣味はまだまだ市民権を得ておらず、そのことによっていろいろと弊害も多いようだ。たとえば普通にサラリーマンとして給料をもらい、普通に家庭サービスもやり、近所の評判も悪くはないのに、「趣味はネットゲームです」というのは言いにくい現実。

いやそれ以前に、それを聞いた人の「ふーん、ネトゲってそんなに面白いんだ。ゲームの中で人と話して何がいいの?」とか、「あ〜最近ネトゲにはまって仕事辞めちゃう人とか多いんでしょ〜」とかいう反応が激しくかったるい。なんだよ!　これが「趣味は三味線です」ならいいのかよ!

何にしても「ネトゲと言うと複雑な反応をする人が多い」というのが、問題の焦点になりそうな気がする。でもまあぶっちゃけ、「自分に理解できない世界のことは、なんかヘン、ということにしておこう」と考えるのが人情なので、仕方がないかもしれない。ただ、今の日本ではネトゲの「良い意味でのイメージ」より「悪い意味でのイメージ」が先行している傾向があるので、これが少しは良い方向に向いていかないかなあ、というのは、やはり一ネトゲユーザーとしての当然の願いなのだった。

ところで、最初「え〜、そんなんやってんだ」風の反応をされていても、だんだんあきらめてもらえるようになるのも不可能なことではない。

その実例が阪神ファン。何かっていうと道頓堀川に飛び込んだりしましまのハッピを着て居酒屋で盛り上がったりしている彼らは、ずっと「なんなんだろうあれは」というふうに見られていた。しかし、長い長い歴史の中で阪神ファンの位置づけも少しずつ変わった。というか、花見のシーズンに場所取りしながらマンガ読んでる新入社員のような「ニュース映像を製作するうえでのお約束」みたいなものとして、世の中に貢献しているのだ。一年中阪神のことを考えている人生は、一年中ネトゲのことを考えている人生と大差ない。にもかかわらず、阪神ファンは市民権を得、ネトゲユーザーは得ていない。そこにある差はただひとつ。「世の中に貢献してるかどうか」。

ネトゲのコミュニティとか、そういう時間のつぶし方とかが、せめてセ・リーグのペナントレースくらい世の中全体の「浮き沈み」「景気」に関係するようになってくれば、「最新版ウィンドウズ発売で秋葉原に行列する人々の絵ヅラ」同様、「最新版拡張パッケージ発売で秋葉原に行列するネトゲユーザーの絵ヅラ」程度には、世の中に貢献できるようになるだろう。そうなると、世間ていうのは単純なので、初めてネトゲというものを「ゴルフと同じ。ただの趣味」と見なすようになるのだ。

そしてネトゲが市民権を得る日とは、ネトゲにハマッて人生を棒に振ったように見えた人が、実は誰よりも人生において成功して、ビル・ゲイツばりのアメリカンドリームを実現する日、だったらいいなぁ。

終わり間際になってうまくことが運ばないのも、
また「プロジェクト」である

ゲーム制作

Produced by 米光一成

プロジェクトX

PROJECT X

〜インディーズゲームへの挑戦者〜

第11話

愛のムチ

もう終わってるはずじゃないのか!?　ゲーム制作にありがちな予定というものをブチ壊しつつインディーズゲームの世界へいっそ飛び込んでみるとかどうよ!!

インディーズゲームを作ろうという連載、今回が最終回の予定……だったはずなのだが、ちょっと予定が狂ってしまったので、4月某日、担当の遠藤さんとの打ち合わせの様子を、適当なデフォルメをかまして再現してみた。

遠藤、叱る　米光、叱られる

遠藤（以下、遠）：次回は最終回ですが、完成しそうですか？。

米光（以下、米）：しないよーん。

遠：よーんじゃねぇ（拳を回転させながらアッパーカット）。

米：げふっ！　すびません、すびません、でびません。

遠：こないだ、ほとんどデキてたじゃないですか。

米：またいろいろアイデアとか出ちゃって。

遠：出すなよぉい！（PPK）

米：ごふッ！　最後に変身する予定だったんでふが、途中でダレるだろうってこどで、顔を狩って特定の顔を装着したら、その時点で変身するようにしだり、いろいろ工夫を、どんどん付け加えて……。

遠：どんどん付け加えると、どんどん延びるでしょうがぁぁぁ！

米：あぅ、もう付け加えません。もう仕上げですから。

遠：何がネックなんですか？

米：ぼくがメッセージ仕上げてませんね！

遠：仕上げろッ！（足払い）

米：ごきッ！　メッセージ優先でやりまふ。この原稿、遅れてもいいでふか？

遠：だめに決まっているだろッ。両方やれぇぇぇい！（↑十斬）

米：べきャッ。びふぇます。すぐびふぇさせていただきまふ。

遠：そもそもメッセージの問題だけじゃないでしょうが。

米：はい。スケジュールがうまくかみ合わないというか、ちゃんとスケジュールを立ててなくて。

遠：かみあわせろぉい！　他に言い訳はないんですか、マシな。

米：はい。あの、今まで仕事としてゲームを作ってきて、仕事じゃないのは、はじめてなのですね。

遠：関係ねぇだろがぁぁ。

米：いや、ぼくもそう思ってたんですけど、やっぱり資本主義の魔力とでも言うんでしょうか。

遠：何のことですか？　それは。

米：仕事だと、制作費がいくらで、月々かかるのがいくらで、それで売り上げ予想があって、そのバランスで黒字になるとか、赤字になるとか考えるんですが。

遠：金かッ。結局は金なのかッ。

米：1ヶ月のびれば、それだけ制作費がかかって、それだけ売り上げ数を増やさないと採算が取れなくなる。そういった基礎が、作ってる中にあるわけですよ。

遠：けッ。プロでもそのあたりが、しっかり認識できてねぇヤツもいるけどな！

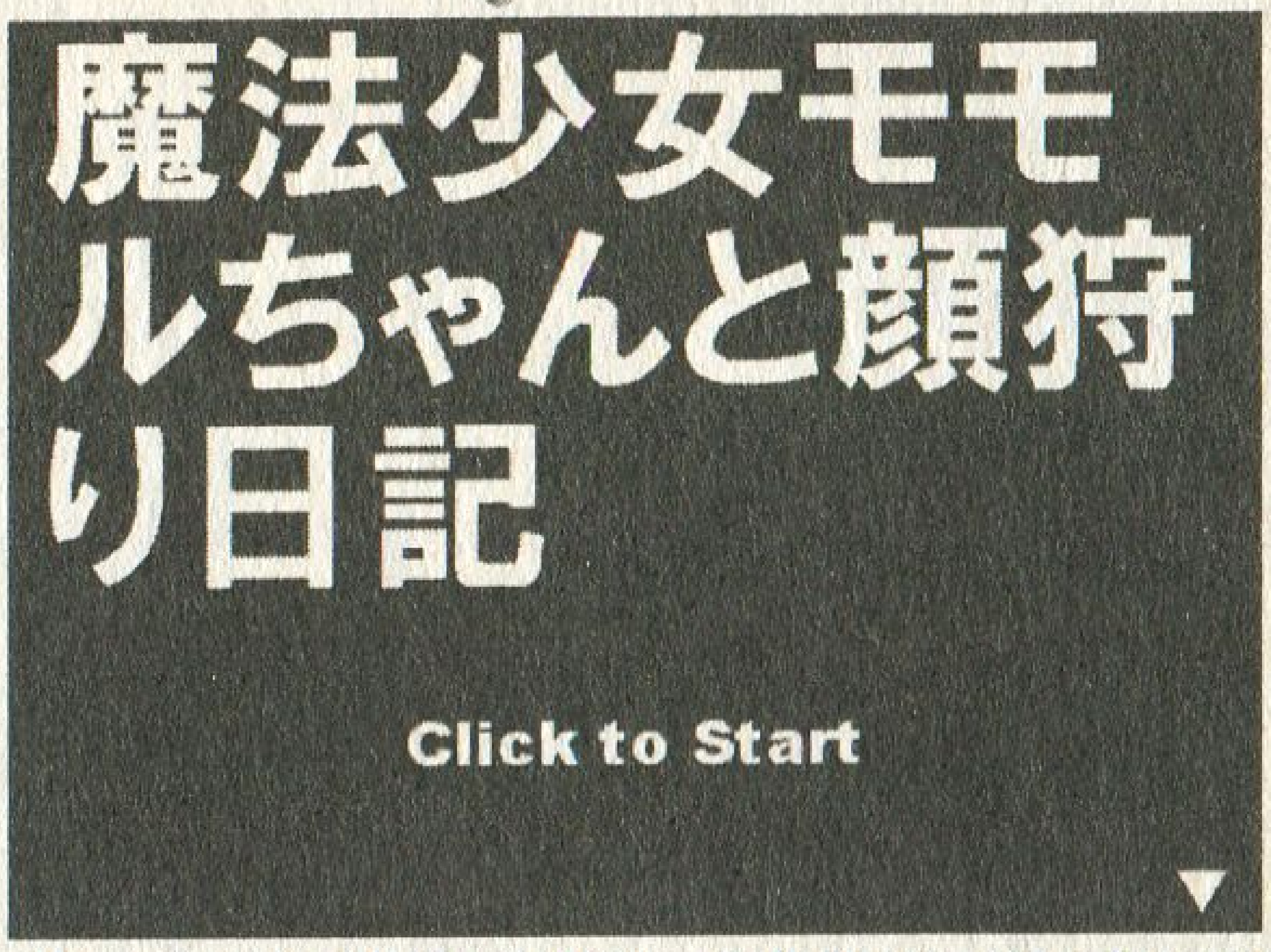
米：ですが、なんとなくみんなも、わかってやっているわけです。そ

れで給料もらってるって。新作ができなきゃ給料が出なくなる。そうすると生活できませんから。でも、インディーズって、そういった共通認識がないところで作るわけで、できなくても飢えない、ってことなんですよ。

遠：そんなことは最初からわかってたことでしょうが！

米：そうです。作りたいものを作る、っていう魂。そのかわり、1ヶ月のびれば、その分の金が無駄に消えていく、っていう資本主義の呪縛からも逃れられてて。

遠：呪縛から逃れられてるのならいいじゃないですかッ！



ついに正式タイトルが決定！　中身もどんどんブラッシュアップして、次号までにできあがっている……はず

米：そう、そうです。ただの言い訳です。スケジュール優先だったり、金を大きく動かすために無闇に巨大化してしまう、商業主義的なプロジェクトのあり方に反発するよーな意味もあって、のんびりやろうぜ！　って始めたら、ダラダラしてしまったわけです。

遠：のんびりしても、ダラダラしなきゃいいじゃないですかッ！

米：その通りです、はい。

遠：もっと上等な言い訳はないのかってことだよッ！（蹴）

米：ないでぴぃ、ないでふ。

遠：このッ……って、あッ！

米：え？　この人、だれですか？

新編集長いきなり登場しました

遠：編集長の奥山女史です。

米：あぁ、でも前に会った人と違うような、月代わりなんですか？

遠：ちがう！

米：交代制？

遠：ちがうんだぁぁぁい！（拳）

奥山（以下、奥）：まぁまぁ、喧嘩はやめなさい。血の熱い少年たちみたいですわよ。二人とも血まみれで。このハンケチで拭いて。

遠：はい、すいません。

米：あびがとふございばふ（助けてくれて）。

奥：そう言えば、『インディーズゲームプロジェクトX』で作っている何とか？　っていうゲーム。

米：『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』というタイトルになりました。

奥：そう、その何とかっていうゲーム、できたの？

遠：いえ、まだできてないんですよ。だから今、我が拳を持って叱っていたところなんです。

米：はい、叱られてました。

奥：まぁ！　それで血まみれなのね。いいわ、でも、お待ちなさい。叱る必要はなくなったから。

遠：な、何故ですか!?

米：ど、どうしてですか!?

奥：私が、素晴らしいアイデアを、たった今、思いついたからよ！（くるりと一回転）

遠：えっとですね、これ以上ゲームにアイデアを追加すると、また完成が遠のくのですが!?

奥：お馬鹿さんね。ゲームのアイデアじゃないわ。それは、××××××××××××××××××××（まだ明かせません。次号までお待ちください。編集部より）。

米：えっ、いや、それは！

遠：そ、そんな無謀なことは。

奥：だから、この人を殺すのは、まだ早いわ。次号に完成してなくて、この私の素晴らしいアイデアが実現できないようだったら、ひねり殺してもいいですけれど。

遠：い、いや、叱ってただけで、命までを取るつもりは……。

米：……（ひ、ひねり殺されるッ!?）

次回予告

次号、編集長が放った衝撃の一言が明かされる！　約2年に渡り制作を行ってきた『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』がついに完成！　つまり「真の最終回」！！　乞う御期待。

勝者だけが生き残る！仁義なき美少女ゲームレビュー対決

～熱き萌え魂の叫びを聞け！～

美少女ゲーム地獄変

王者

橘天音

『Ｃａｎｖａｓ ～セピア色のモチーフ～』

TEXT BY 緒方カズキ



ジ 恋愛AVG
メ NECインターチャネル
機 DC
¥7,560円（5％税込）
発 01年4月5日

筆者には幼なじみの女の子がいた。ひとつ下とひとつ上の女の子。二人ともショートカットの似合う元気な子だった。家同士が庭でつながっていたこともあり、休みの日には弟も含めて4人で遊んだものである。……どこでフラグを立て損ねたんだオレ!? とひとりで愚痴る昼下がり。そんな私が過去を必要以上に美化し、理想像を追体験できるギャルゲーの幼なじみというシチュエーションにハマるのは、自然の摂理と言えましょう。

さて幼なじみといえばギャルゲーでは定番のキャラ設定。ヒロインが自分にしか見せない秘密を共有することでクリアとなることが多いギャルゲーにおいて、過去を共有している幼なじみというのは、とかく扱いやすい設定。逆にこの部分にこそ、そのギャルゲーの個性が出ると筆者は思っております。

というわけで紹介しましたのは『Ｃａｎｖａｓ』の橘天音。ゲーム全編に甘ったるい雰囲気が流れる中で特に甘く、ぬるいキャラであります。絵の才能がありながらプレッシャーに負け、描けなくなってしまった主人公。そんな彼に対して、なんとか描けるようになってほしいと思い続ける天音。幼い頃、彼に書いてもらった絵が宝

挑戦者

水瀬名雪

『Ｋａｎｏｎ』

TEXT BY 橋本和明



ジ 恋愛AVG
メ NECインターチャネル
機 PS2
¥7,140円（5％税込）
発 02年2月28日

第二回戦 お題

「幼なじみ」

前回、得票差わずか1票という超僅差で勝利したのは、東方の緒方カズキ！ これに挑むはゲーム業界随一の美少女ゲーム通を自認する橋本和明。序盤から混戦模様の連載第2回!!

幼なじみといえば、隣同士で窓がつながっていて、お互いのプライバシーが筒抜けで、朝は起こしに来てくれるちょっと活発な女の子というのが世の中の相場。お約束は確かにイイけれど、最上級「萌え」という称号を与えるにはいささか力不足。幼なじみだけのゲームはなかったか……考えました。

えーと、えーと……。できることなら王道から外れていて、売れてて。で、思い出されたのが『Ｋａｎｏｎ』です。本作は7年前まで住んでいた地に戻った、ちょっと記憶喪失な主人公が、幼なじみたちとともに失った記憶を、過剰な奇跡によって思い出すちょっといいお話。つまり登場人物は全員幼なじみ！ というナイスな1本です。しかしゲームの中に登場する数多くの魅力的なヒロインの中で、幼なじみクイーンと認定するのは「名雪」です。「うぐぅ」じゃありません。

名雪は主人公がホームステイしている家の娘さん。隣の部屋です。さらに飛び越え、隣の家を一気に飛び越え、隣の部屋です。

物だから……。でも、プレッシャーをかけたくないし、不機嫌になって遊んでもらえなくなったらさみしいからと、やさしくそばでほほ笑み続ける。いい子である。自分も原稿書けなくなったら、こんな子できるかなあ（現実逃避）。

このように世話焼きやさしい系という幼なじみとしてはお約束の設定で、物語的にも大きな特徴はないのですが、別シナリオを遊ぶと驚きの展開が。

教育実習生としてやってきた篠宮悠は、10年前に引越しして主人公と別れた元・幼なじみ。彼女のシナリオでは天音と3人で過ごす時間が多いのですが、当然ながら悠と結ばれる展開になります。そのクライマックス、主人公の背中を押して悠の元へと向かわせる天音。そして、送り出したその扉の向こうから彼女の涙声が……。

効きますな、これは。ギャルゲーではひとりのヒロインを選ぶと他ヒロインの描写がなくなることが多いのですが、このシナリオでは最後の最後まで引っ張ります。加えて、このシナリオに入るには事前に天音シナリオをクリアする必要があるというのもイヤらしい仕掛け。とはいえ、この涙あってこそ、天音のキャラクターは際立つことになると思うのです。

決して、年上と同い年の幼なじみに囲まれる環境に遠い日の幻想を重ねているのではないのです。いや、本当に。



子どもの頃のささやかな出来事を大事にするヒロイン。今、何もしなくても好感度高いってのは楽で良い(笑)

- **幼なじみはギャルゲーの要**
- **負け試合にも華がある**
- **人生のフラグをミスりました**

違って朝起こしてくれません。起こすどころか、低血圧なので、朝起こしてもらいます。当然朝食摂取中も「くー」と寝ています。

けれど彼女は幼馴染みのツボを忘れてはいないのです。彼女はどうにか一人で起きる為に、目覚ましを大量に所持しているんですが、主人公がちゃんと起きるために彼女に目覚ましを借りにいくと、特製の目覚ましが貸し出されるのです。時間になると「朝〜、朝だよ〜、朝ご飯食べてぇ、学校いくよ〜?」という、名雪のスペシャルボイスが。幼馴染みらしく、彼女の声で目覚める主人公。起こせないけど起こしたい、彼女のいじらしい気持ちが伝わるようですね。　朝のひと波が終わっても、天然ボケキャラの七転八倒は続きます。危機的状況になると、たいていのボケキャラはその存在に矛盾を覚え、だんだん正気になっていくものなのですが、彼女は特別なので、おっとりなまま突き進みます。その不器用さは見ていて痛々しく、男としては守りたいのです。つまり萌えるのです。しかし天然ボケなので、その心の美しさに癒やされていくのです!

『Ｋａｎｏｎ』といえばタイ焼きを万引きするヤツに心を奪われがちですが、ヒロインとして光り輝いているのは、実は彼女なのだ、と断言します。



他の女子を攻略するのは、最も身近にいる彼女を捨てる行為。感動なくとも彼女のみ落とすのが男という物

- **幼なじみはお約束だけじゃダメ**
- **天然ボケは、愛らしさを加速させる**
- **寝起きが悪いのは、幼なじみだから知っている秘密?**

勝ったのはどっちだ!? 決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ!

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

日本と海外の土壌の違い。それを事実として冷静に受け止めてこそ、未来が見えてくるのです！

名越武芸帖（なごしぶげいちょう）

其の二十八

海外パワーの台頭の後に。

Text by 名越稔洋

勘違いし続けてきた海外に対する日本人の意識

さて、これを書いているのがE3直前。でも出版されるのはE3後かぁ。ではE3で出品されるタイトルのことでも、と毎年思うのですが、書いてから、そのゲームがE3に間に合わなかったらどうするのか？　を考えると、おっかなくてやはり書けません……根性無しで申し訳ない。だからE3での報告は次号かな。その時は俺の最新作の話もできるかもしれません。しかしここ最近E3を見るたびに痛烈に感じることがあります。それは海外メーカーの台頭です。そりゃもう目覚ましい。日本にいるとあまり気がつかないかもしれません。日本では未だ国内メーカーのゲームが売り上げ上位を占めていますからね。でも欧州、米国のゲームソフト売り上げランキングってみたことありますか？　トップ20の中に日本のゲームはチラホラとしか入っていませんよ。で、当然日本なんてマーケット的には世界的にみれば数パーセントですから、現代において、売り上げ的にみれば海外メーカーこそが、実質上ゲーム産業の上位企業ということになります。でもまだ日本のゲームでも通用しているのは全然多いんじゃないか？　と思う人もいるかもしれません。が、実際に売れているのは数えるほどです。過去からのフランチャイズ&固定ファンのいるタイトルのみです。例えば『マリオ』、『ゼルダ』に代表される任天堂の代表作。そして『メタルギア』、『バイオ』、『鬼武者』くらいかなぁ。あと欧州でコナミのサッカーくらい。ホントに。他にも健闘しているタイトルは確かにありますが、確実に50万本以上が見えるものってそんなものです。新規タイトルだと、ここ数年はワールドワイドでコンスタントにイケてる日本のタイトルなんて、なかなかお目にかかっていません。『マリオ』や『ゼルダ』や『ソニック』くらいですかね。でもそれも結局フランチャイズだしね。でも以前、俺はある雑誌で「普通に考えたら日本のゲーム産業はいずれアメリカに負ける。映画や音楽のようにワールドワイドに向けて作られたエンターテイメント産業は最

終的に西海岸に吸収される」と言ったことがあります。今から多分8年くらい前かな。そしてその当時、この発言は色んな人からバッシングを受けました。バッシングの代表的な声は2種類。1：「そもそもゲームは日本から生まれた独自の文化であり、そんな簡単に負けるはずはない。」2：「欧米で作られたゲームは緻密でない。ゲーム制作には緻密さが必要。それには日本人が最も向いている。」他にも意見はありましたが、おおよそこの2つに集約されているようでした。

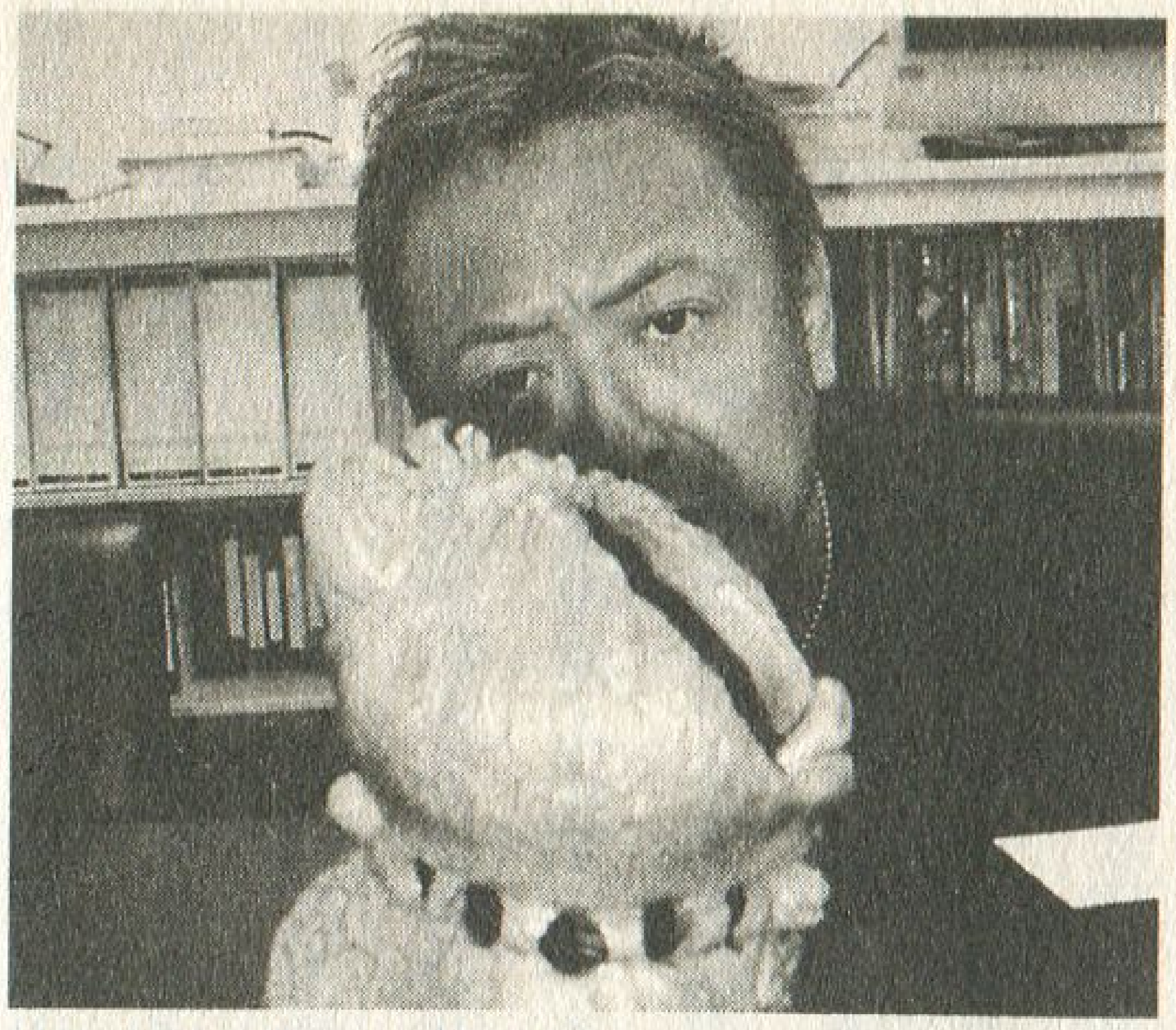
言うまでもない気もしますが、1は大いなる勘違い。まずゲームが誕生したのは日本ではないし、そう思うのはゲームが世の中で産業的に大きな認知を得た瞬間に、「ファミコン・任天堂・日本」という図式が世間に目立って映ったから。それだけの理由。なのでゲーム産業を発展させたのは日本だけど、決して誕生させたわけではないですし、仮に誕生させたとしても、だからといって未来永劫ナンバーワンのポジションでいられるという理屈にはまったくなりません。言わば「べらんめぇ理論」ですね。2は確かにそういう価値観の時期もありました。事実、一昔前までは海外で作られたゲームに比べると、日本のゲームは総じてあらゆる面の設計が丁寧で、遊びやすいモノが多く見られました。が、これは先程言った「日本がゲーム産業を大きく発展させた」ことによって起こった現象。ゲーム制作に関するあらゆる情報は日本先行で進んだため、制作のための技術情報やノウハウの蓄積に対して海外が出遅れただけです。でもこれもファミコンに限った話なんですよね。基本的には。パソコンなんかでは逆に日本が出遅れている部分もあったし。でもまぁどっちにしろゲーム制作に緻密さが必要だとしても、決して欧米人が緻密でないわけではないです。日本人でも緻密でない人はいっぱいいるし。単に情報が海外のほうが遅れていただけの話です。しかし情報の遅れは取り返せますからね。つまり前述の2つの理論は勘違いそして一時的なもの、ということ。で、ここからが本題。ではいかにして現在のこの状況、つまり海外のゲームメーカーが世界的に成長するに至ったのか？　これは非常にシンプルに説明できます。まず制作ノウハウは日本が先行した。といいましたが、ノウハウなんて幾らでも輸入できますからね。時間さえあれば。現時点ではそれに十分な時間が経っており、その間、海外もヘッドハンティングやM&A含めて色んな施策を当たり前にやってきている以上、その時点でもう日本と条件は互角ですよ。

日本のゲームに未来がないわけではありません

でも本当に怖いのはその後。まず海外、特にアメリカは人口が多い。数の論理とは、戦争だってビジネスだって普通に考えればやはり脅威です。情報やノウハウが互角となった後の競争において、数の優位性は本当にメリットが大きい。そしてとどめはエンターテイメントに対して大型の投資に躊躇しない民族体質。これも脅威。だってアメリカには映画、音楽と世界制覇した先陣の産業がしっかり根づいていますからね。どこにどうお金を使えばどういう結果が導き出せるのか？　のノウハウが1世紀進んでいる環境は、まちがいなくゲーム制作を育てる優れた土壌となります。以上の理由から海外の勢いは加速を始めたわけです。ね？　聞くと当たり前でしょ？　だから俺は以前の自分の発言がバッシングされた時、不思議でしょうがなかった。まぁ独自文化としての勘違いした

プライド、ってやつが未来を見えなくさせたんでしょうけどね。あの時俺にクレームを散々言った人たちは今どんな気持ちかなぁ。聞いてみたいところですけど。さて、ノンキなことを言ってますが、事態は非常に深刻です。

以前もこの誌上で似たことを言いましたが、大規模開発によるコンテンツのボリューム感。そして制作スピードとクオリティーのバランス。このままだと日本と海外では差はつく一方です。しかし残念ながらこれらに差がつくことはなかなか避けられません。人口の問題などはある意味仕方のないことです。あれ？　弱気すぎ？　でも負けを認める部分は正直ありますよ。マジで。そして負けを認めている部分については事実としてひっくり返らないモノがある以上、そこはむしろ真摯に受け止めるべきです。事実を知ってこそ未来を冷静に考えられるのですからね。でもあまりに将来を不安にさせすぎましたかね？　では日本のゲームメーカーの未来はどうなるのか？？？



仕事中茶香炉でひとやすみ

をちょっと考えてみましょうか。

まず現在に引き続き、企画段階から国内向け、ワールドワイド、というマーケティングの個別事情に沿ったタイトル開発が推奨される状況はさらに拍車がかかると考えます。当然、フランチャイズで人気のあるものは引き続き開発されるでしょうが、その数もジリジリと減ってくるでしょうね。次に仕向地別開発が流行すると思います。早い話が現地開発。アメリカ向けの商品はアメリカでアメリカ人が作る、ということ。遊びのモチーフを最大限に広げるためには、どうしてもその文化を理解してないといけません。本来一番健全な状態は、作り手と客が同じ国の人であることですからね。以上の2つは確実に増えると思います。特に海外現地開発に関してはどの程度のスピードで増えていくかまでは予測はつきませんが、どこかのメーカーが大きな成果を出した途端に一気に進みそうです。はて？　実際はどうなるのでしょうか？

では最後に「まだ名越の言ってることはピンとこない」と言っている人のために。「映画」は見ますよね？　劇場やビデオで。でも年間で見る本数は邦画と洋画はどっちが多いでしょうか？　データ的に言えば洋画と邦画半々です。でもハリウッド映画って日本人向けに作りませんよね？　しかしそれを好んで日本人を含む世界中の人が見ます。逆に邦画をアメリカ人は見ません。

ゲームもいったんそれに近い状態に来たってことです。で、認識して欲しいのですが、確かにハリウッド映画のテーマは普遍的なものをチョイスしています。が、それが世界中の人に観られる理由ではありません。内容を理解させやすくするきっかけにはなっています。しかし決め手は「本格感・大作感」です。お金を払う上で最も大きなモチベーションは「損をしない・満足できる」ですから、それを満たす最もストレートな回答を、大衆はハリウッド映画に感じるからみんなが観るわけです。そしてアメリカ人が邦画は見ない理由はそれを感じないからでしょうね。さて、この状態からどんな回答を出すのか？　乞うご期待です。ではまた。

第2特集

買ってはいけない攻略本

―賢い選び方教えます！―

出版不況が叫ばれつつも、依然として膨大な量がリリースされているゲーム攻略本。「どれを買おうかいつも迷う」というアナタのために、禁断の攻略本クロスレビューを敢行しちゃいました。そのほか、攻略本製作現場の裏側、ゲームメーカーの本音、売り場担当者の苦労などにも直撃。攻略本はどう買えばいいのか、理想の攻略本は存在するのか、気になる真相は次ページから！

攻略本タイプ分類

―賢い買い物の前の第1歩―

攻略本を選ぶなら、まず攻略本そのものを知らなければならない。
時代とともに攻略本はどのような変化を遂げたのか。

Text by 編集部

ひと昔前なら、攻略本といえば各出版社がそれぞれ独自に攻略・編集し発刊するスタイルが当たり前で、結果的に内容はどれもシンプルに「ゲームを攻略する」というただ一点に絞られていた。そのため純粋に攻略の質、情報量の多寡という基準によって、ある意味容易に比較できたのだが、昨今ではいささか事情が異なる。

長らく続く出版不況の中、各社は攻略だけでは他の本との差別化が困難だと判断し、純粋な攻略本系、攻略情報をほとんど載せない設定資料本系など、はっきりとタイプを変えることで想定購買層を絞り込む戦略に出たのだ。

そのため、攻略本の購入を失敗しないようにするには、そもそも自分が何を求めるのかを明確にしておく必要がある。攻略情報が欲しいのに設定資料集を選んでは意味がないし、その逆もまたしかり。

そしてそのうえで、手に取った本がどの分野に特化しているのかを判別しなくてはならない。以下に代表的な攻略本タイプとその内容をまとめたので参考にしてほしい。

①通常攻略系



◎攻略情報をまんべんなく掲載
◎ソフトより多少遅れて発売される
◎攻略以外の要素は少ない

②設定資料系



◎攻略情報は皆無か少なめ
◎他のタイプより大きめのサイズ
◎制作秘話などが掲載されることも

③早さ優先系



◎ソフトと同時発売のケースが多い
◎攻略範囲が途中までの場合も
◎攻略以外の要素は少ない

④アルティマニア系



◎ソフトよりだいぶ遅れて発売
◎２周目以降のプレイに対応
◎攻略以外の情報も充実の傾向

単純に考えると「ページが厚ければ情報量も多い」＝「いい攻略本だ」という判断を下してしまいがちだが、表を見ていただければわかるように、たとえばアルティマニアなどは基本的に、1回クリアしてもなおやり込み続けるリプレイ派のために作られた本であり、初プレイ時のお供として選ぶには余計と感じる情報が多すぎ、あまり最適とは言えない。その場合は多少ページ数は減っていても、純粋に攻略に特化したものを選ぶべきだ。

また、早さ優先の本だということを気づかずに買ってしまい「失敗した！」という経験談もよく聞かれるが、このタイプの本はたいていソフトと同時に発売されることが多いので、そこが判別のポイントとなる。逆に「とにかく早く序盤の情報を知りたい」という場合なら、承知のうえで購入するのも賢い判断だろう。

まずは最低限、これらの知識を身につけてから購入することをお薦めしたい。

攻略本売り場の真実

大ヒットソフトの攻略本は、その売上に比例してバカ売れする? 売れる攻略本ってどんな内容? 知っているようで知らなかった攻略本の真実を、販売現場の声を交えつつ解析してみよう。

Text by MIDIはらふじ

ヒットする商品には、必ずセオリーが存在する。

これはマーケット業界で常識とされている文言だが、実はこの常識、ゲーム攻略本にも当てはまるものなんだとか。年間に数百冊と発売されている攻略本の中でヒットと呼ばれるものの数は少ないが、その勝ち組にはどんなセオリーが存在するのだろうか。

その謎を解くべく、さくらや新宿ホビー館のゲームフロアにて攻略本の仕入れを担当する岡本氏に、売れている攻略本の傾向や内容について、話をお伺いした。



今回お話を伺った、さくらや新宿東口ホビー館の岡本氏。1階ゲームフロアの販売副主任だ

売れる攻略本がブランド化されている

まず気になるのは、どういう攻略本が売れているのかという傾向だ。攻略本はゲームをプレイする人が買うものだとすれば、ソフトが売れているものほど攻略本を買う人間は多いことになる。それから考えると、俗にヒット作と呼ばれるソフトの発売本数と、その攻略本の販売部数は比例するはずだが、実際にはどうなのだろうか。

「結論から言えば、そんなことはありません。ソフトがすごく売れる任天堂の『マリオ』シリーズは、販売本数の割に攻略本はあまり売れないんですよ」

安定したヒットを記録する『マリオ』の攻略本が売れない? ではいったい、どんな攻略本が売れるのだろうか。

「攻略本が扱うゲームのジャンルによるんですよ。攻略本が売れるジャンルはダントツでRPG、そのつぎにシミュレーションですね。今のユーザーは、攻略本にクリアーするための道筋や、詳細なデータを求めているんです」

謎解きで詰まる。データが欲しい。そういったニーズに応えている攻略本が売れるのは、ある意味正しい形と言えるだろう。

では、ジャンル以外の売れる要素にはどういうものがあるのか。最近では、複数の出版社から同じソフトの攻略本が発売されるが、その中でも特に売れている本には何かしらの魅力があり、そこに売れる鍵があると思うのだが……。

「前に買った本が良かったから、次も同じ出版社の本を買おう、という流れはありますね。いわゆる〝ブランド買い〟指向です」

欲しい情報がたくさん載ってそうな本を買い、内容がよかったら同じ出版社のものを次の機会にも買う。「安心を買う」に等しいこのリピーター率アップの流れは、最近特に顕著らしい。

「具体名を挙げると、スクウェア・エニックスの『アルティマニア』シリーズは安定して売れます」

今や攻略本のブランドとして確立した感のある「アルティマニア」は、ユーザーからも安心のブランドと認められているようだ。

「ほかには、シミュレーションならソフトバンクさん。『サカつく』シリーズや『スパロボ』シリーズの本がそう。『ファイアーエムブレム』だと毎日コミュニケーションズが強いし、ソフトによっては双葉社さんが強いこともあります」

売れる攻略本の鍵は、ブランド

「ゲーム批評」にひとこと エミュレータやコピー問題とかも取り上げて欲しい。あとはファルコム特集とか見てみたいです。(大阪府 やまかつ)

化にあるのかもしれない。

コンプリート本の存在とプレイスタイルの変化

売れる攻略本のひとつの条件として、ソフトのジャンルが絡んでいるのはわかった。では、ゲームの面白さが謎解き自体にある場合、たとえば『ゼルダの伝説』シリーズのように、悩むからこそ面白いゲームの攻略本は果たして売れるのだろうか。

「いや、そういうものだからこそ売れるんですよ。だって、解けないとそこで終わっちゃいますから」

しかし、そういった性質のゲームの攻略本を買うことは、〝謎を解く面白さ〟というゲーム本来の楽しみを放棄しているようにも受け取れる。ユーザーはそれを納得したうえで買っているのか？

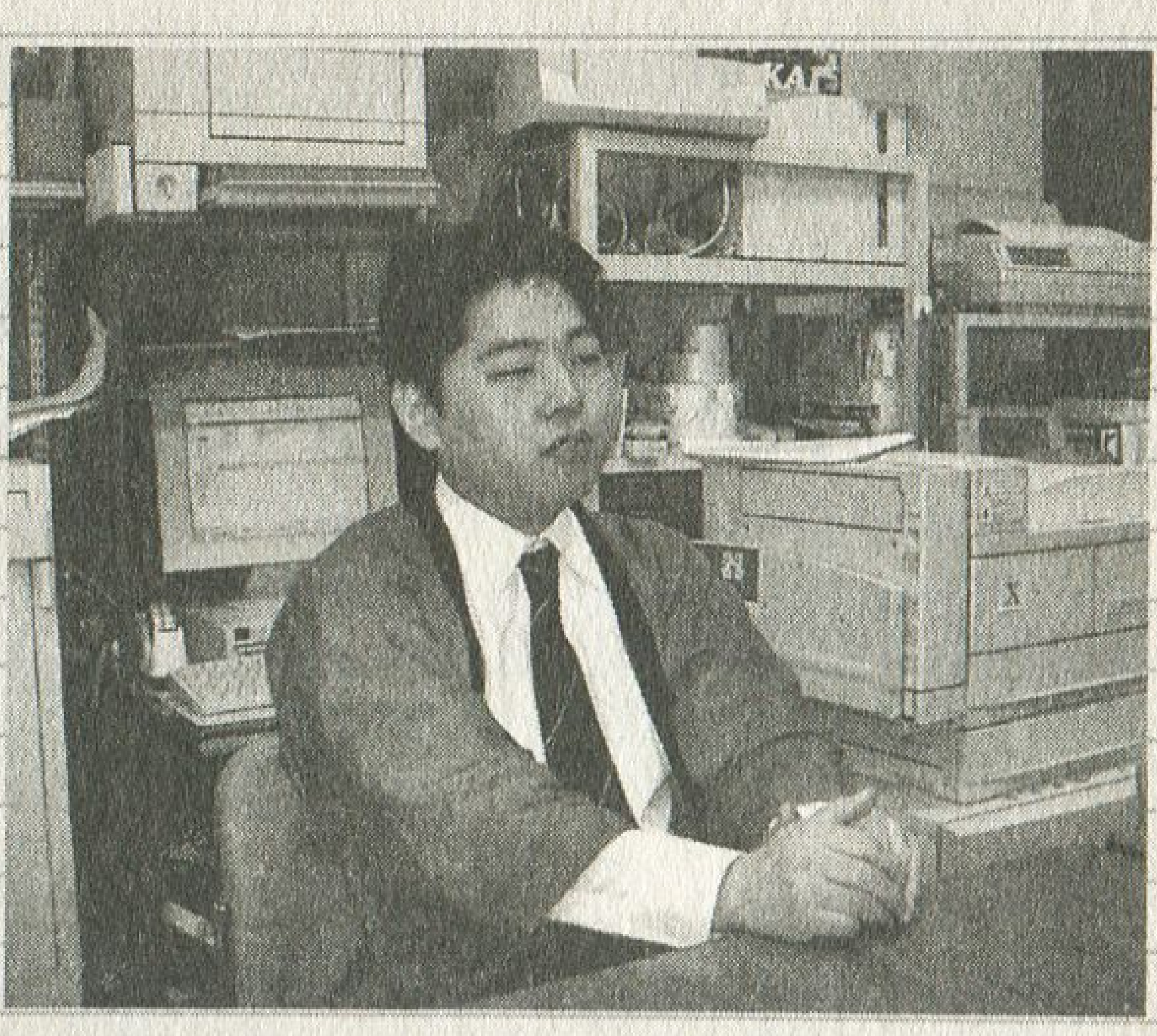
「昔と今のユーザーじゃ、攻略本に求める内容が違ってきてるんです。昔の攻略本は、答えは書かずにヒントだけを載せたヒント本だった。でも、今のお客さんはヒントだけじゃダメなんですよ。ヒント本より、コンプリート本」

確かに、前出の「アルティマニア」などは、エンディングまでの道のり、謎解きなどがすべて掲載されている。現在は、そういう本こそが売れるんだそうだ。

だが、そういった本が手元にある場合、わからない部分を攻略本で調べるのではなく、攻略本に載っている事項、たとえば隠しアイテムの場所やすべてのイベントなどを確認するためにゲームを進める〝単なる作業〟になるのでは？

「ゲームで遊ぶ人の年齢層が上がり、皆さん社会人になって働くようになって、ゲームで遊ぶ時間が減ってきた。そうなると、謎で詰まって時間を取られるのがもったいないから、全部載ってる攻略本を横に置きつつ、最短時間ですべてを楽しむようなスタイルになってきたんでしょうね」

ユーザーのプレイスタイルの変化について深く書くと、本筋からずれるので割愛するが、ひとつの答えとして、売れる攻略本の傾向がプレイスタイルとともに確実に変わってきているということが明らかになった。



それは、過去に数多くのヒント本を世に送り出した山下章氏が、のちに設立した編集プロダクション〝ベントスタッフ〟にて、コンプリート本の代表格「アルティマニア」シリーズの制作を手がけるようになった事実からもわかる。

さらに岡本氏は、コンプリート本が売れる理由についてこう語る。

「攻略本の価格が年々上がってることも関係していると思うんです。不況のあおりもあって、千円以上する攻略本を何冊も買うほどお金がないから、コンプリート本が出るまで待っちゃうんですね」

まとめるとこうだ。現在の攻略本の種類は、コンプリート本とそうでないものの2種類に分けることができ、その2つは売上でハッキリと明暗が分かれている。そして、ユーザーがコンプリート本を求める背景には、プレイスタイルの変化、高騰する価格という2つの理由があったのだ。

ここで、ある疑問が頭に浮かんだ。ゲームに慣れ親しみ、日頃から攻略本をよく手にするユーザーであればコンプリート本とそうでないものの区別がつくだろうが、さくらやに多く訪れるライトユーザーはその判別がつくのだろうか。

「ほとんどの本が、本のオビに〝全データ掲載〟とか〝エンディングまで徹底ガイド〟とか書いてありますから、間違って買うということはあまりないみたいです。ただ、それが書かれてない本に関しては、お客様のほうから「この本は最後まで載ってるんですか？」って質問されますね。その場合は、本の中身を確認して「これは途中までしか載ってませんね」とか、ちゃんとご説明します。こちらとして

も、納得したうえで買っていただきたいですから」

店舗側も、ユーザーが混乱しないように苦労しているようだ。

定番ソフトは攻略本とのセット買いが多い

さくらやでは、定番ソフトを棚に並べる際に攻略本も一緒に置き、双方の販売促進を図っている。そうやってセットで並べられた定番ソフトと攻略本は、どちらもしっかりじわじわと売れ続けるのだそうだ。

「『FF』と『アルティマニア』なんてそのいい例です。『Ⅺ』が発売されたあとも、『Ⅶ』や『Ⅷ』のソフトと攻略本をずーっと仕入れてましたから」

このようにソフトと攻略本を一緒に購入するのは、ライトユーザーに多いらしい。車での旅行にカーナビが必要なのと同じで、冒険に慣れていない初心者は、攻略本を片手に万全の体勢で旅に出るというわけだ。そう、すでにユーザーにとって、ゲームソフトと攻略本は対の存在なのである。



イラスト　武石洋介山

しかし岡本氏いわく、出版社側の読み違いが原因で、対となるべき攻略本の数が足りなくなることもごくまれに起きるのだとか。

「部数自体が少なくて、こちらに入荷される数が希望どおりにいかないことがあるんです。最近だと『モンスターハンター』の攻略本がそうですね。あれだけ盛り上がってるのに、発売日に用意できたのは10冊だけでしたから。開店直後、あっという間に売り切れましたよ（笑）」

ゲームソフトを直接扱う現場だからこそ見えてくる、売れる・売れないの差。それはときに出版社側の読みよりも精度が高いことさえあるのである。いやはや恐れ入る。

そんな岡本氏に攻略本を作っている側への要望や意見を聞いてみると、しばらく悩んだのち、こう答えてくれた。

「攻略本の売上だけを考えれば、ソフトが発売されて1～2週間でコンプリート本が出るのがいいんです。そのタイミングが一番売れるはずですから。でもそうしちゃうと、ゲームそのものの寿命が縮みますからね……。だからしばらくは、今のままのスタイルでいいんじゃないでしょうか」

年々売上が落ちてきているゲーム関連書籍の数々。当然、攻略本もその例外ではない。しかし、コンプリート本を代表とした〝売れる本〟は、いまだによく売れるという事実も確かにある。ユーザーが何を求めているのかをリサーチし、それを誌面に反映した本が売れる。今回の取材でわかったことは、オーソドックスに作り込まれたものが売れるのだという、明解でシンプルな答えだった。

時代とともに変わっていった攻略本のスタイルと売上。今後の動向にも注目していきたい。

SHOP DATA



新宿駅東口より徒歩5分。さくらや新宿ホビー館の店内には、このようにゲーム書籍がズラッと並ぶコーナーがある。「もちろんゲーム批評さんも置いてますよ」と岡本氏。

「ゲーム批評」にひとこと　任天堂特集をぜひ!!（群馬県　べにいた）

攻略本制作担当者の苦悩

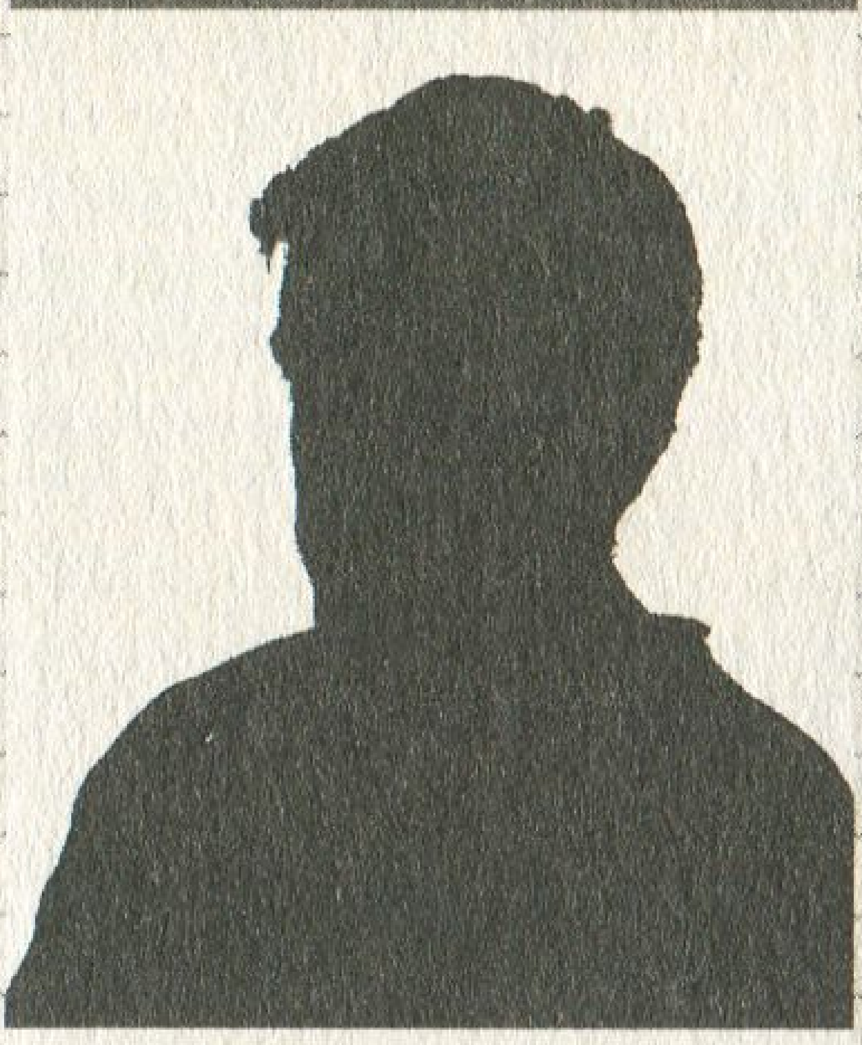
「ゲームありき」という環境で作られる攻略本には、一般書籍と違ったさまざまな縛りが存在する。制作側はその縛りの中、どのように本を作っているのだろうか。悩み多き制作担当者の声を聞いてみた。

Text by MIDIはらふじ

年々分厚く、内容が濃くなってゆくゲーム攻略本。それらが作られていく過程では、ライター、デザイナー、編集者、制作担当それぞれに、ページの厚みの分だけ苦労が存在する。中でも、コスト管理や進行調整などすべての作業を行いながら一冊の本をプロデュースする制作担当者にかかる負担は、並大抵のものではないだろう。

ここでは、ゲーム攻略本の現場で活躍する制作担当の方に匿名でご登場いただき、インタビューを敢行。普段言いたくても言えない苦労の数々を語ってもらった。

某メーカー・A氏



ゲーム攻略本を作り続けてはや7年、担当した攻略本の冊数は160冊以上。攻略本作りに己の情熱とプライドを注ぎ込む、熱き魂のナイスガイ。

ユーザーが欲しい情報を出すための交渉

編集部（以下、**編**）　Aさんはゲームメーカーと出版社の両サイドに関係するお仕事されてますが、具体的な仕事内容はどういったものが中心なんですか？

A　本の企画決定、上がってきたものをチェックするのが基本です。あとは、かっこよく英語でいうとネゴシエーション。攻略本って資料を加工して作るものですけど、ゲーム開発者の頭の中にしか入ってないデータを本にする作業でもあるんですね。そこで「思ってるのと違うことが書かれた！」って食い違いが発生しないよう、根回しとか交渉とかをするんです。

編　具体的にはどんな？

A　たとえば、武器一覧を載せるときに「イラストデータだけで数値はなし」と開発者から言われたとしましょう。でも攻略本を買う人が欲しいのは、その数値データなんです。ゲーム開発の中心人物が「世界観を壊すから」って言えばそれでおしまいだし、数値を出すと興ざめするジャンルもありますけど、買った人からすると「なんだよ、載ってないのかよ」ってことになるでしょう。だから、まずは「これはユーザーが欲しい情報なんです」って説得してみます。

編　そうやって説得すると、折れてくれるものなんですか？

A　いや、ダメな場合も多いですよ。クリエイターは頑固な人たちですから（笑）。一生懸命説得してダメなら、あきらめて企画や切り口を変えますね。

作り手のこだわりが生み出す弊害とは？

編　過去最高に苦労した事件を教えていただきたいんですが。

A　事件じゃないんですけど、1年間ずっとひとつの本の校正をしてたことがありましたね。あれは精神的につらかったですよ。

編　普通攻略本は3～4ヵ月で作るのに、それを1年間？

A　ええ。デザイナーの力量の問題で、ゲーム開発側から何度も何度もNGが出たんです。最初の頃は単なるダメ出しだったのに、最後のほうは修正云々じゃなくて怒りのメールが送られてくるようになって（笑）。「これ、ちゃんと本になるのかなぁ？」って、僕自身も疑心暗鬼にかかりましたね。

編　開発側ではなく、本を作る側から生まれた事件はありますか？

A　全ページ4色刷りで見積もりを上げてた本なのに、制作真っ最中の打ち合わせで「このページ、金色を入れるとカッコよくなるねぇ！」って言われて困ったり。色を増やすとその分コストもかかるんですよね。作り手は"こだわり"

っていう言葉の元、そういうむちゃを平気で言いますけど、こっちは大変ですよ。「この本、利益出るのかな?」って計算し直さなくちゃいけないですから。

編　作り手にこだわりがあると、それだけやりにくくなると。

A　読者が喜ぶこだわりなら大歓迎ですよ。でも、作り手のこだわりって、そのほとんどが彼らのこだわりでしかないんです。読者が共感するようなこだわりなら、モノクロページであろうが何だろうが伝わりますよ。そんなバトルを打ち合わせでして、ふとわれに返ったとき、「ああ、この現場は読者を置いてきぼりにしてるなぁ」って思うんです。この仕事をしていてこれほどヘコむ瞬間はないですよ。

情報規制は遊びの「砦」として存在

編　今のゲーム業界では「発売後1ヵ月はここまでの情報を」といった情報規制がありますが、それについてはいかがですか?

A　僕は、公開規制はあってしかるべきだと思ってます。

編　それはどうしてですか?

A　攻略本より先にゲーム雑誌が攻略記事を作るでしょう。あれが大きいんですよ。情報規制がないと、発売日と同時にエンディングまでの道のりを載せる本が出かねない。すると、最初からわかっている線路をたどってゲームを確認するだけになる。遊びじゃなくて作業をさせることになるんです。それに今は同じゲームの攻略本が違う会社から何冊も出てて、それぞれの本の差別化を図らなくちゃいけませんから。そのためには、情報規制は必要ですね。

編　では、その情報規制って誰が作ってるんですか?

A　基本的にはゲーム開発の人間が作りますけど、メーカーの宣伝担当が作ることもありますね。

編　ソフトによって、ケース・バイ・ケースだと。

A　そうです。あとは、メーカーの宣伝担当がゲームのことをよく知らない場合とかは……。

編　いや、その時点で宣伝担当としてどうかと思いますけど(笑)。

A　(笑)。ま、そういうときは攻略本チームが作ります。

編　へぇ～。

A　僕は結構作りますよ。ゲームを知らない人に任せててもロクなことがないですから。

攻略本の内容が薄いとコンテンツにもダメージが

編　攻略用の資料はゲーム開発の人が作りますけど、開発チームによって資料の出来にはバラツキがあったりするもんですか?

A　ありますね。全然違いますよ。なかなか資料をくれないところもありますし、逆に「このまま載せても攻略本ができる」ってぐらいに細かい資料をくれるところもあります。結局は人間性じゃないかと思うんですよ。「攻略本はゲームをより楽しんでもらうためのもの」と認識してくれているかどうかっていう。言い訳じゃないですけど、もらえる資料が少なければ、その本の内容も薄くなる。そのクレームは当然こっちに来ますけど、それ以外に、コンテンツ自体が受けるダメージもあるはずなんで。

編　確かに。攻略本を買ったのにクリアできなかったとなれば、次回作が出てもユーザーはソフトを買わない、とか。

A　ええ。だから、攻略本も同じ作品世界のひとつなんだと、もっとクリエイターに認識してほしい。そう思うことはありますね。



イラスト　武石洋介山

ゲーム攻略本クロスレビュー

一部で好評を博したゲーム雑誌クロスレビューをアレンジし、今回は編集部でチョイスした攻略本9冊をブランドごとに評価。攻略本ライター、ゲーム制作者、編集者の3つの視点から見えてくるものとは？

Vジャンプブックス

シャーマンキング ふんばりスピリッツ ふんばりコンプリートガイド



出版社：集英社
初版発行：04年4月27日
定価：1200円(税込)

ライター／紀野康隆

「ゲームは自力で解いてナンボ」がモットーのフリーライター。攻略本は作るもので、利用することはめったになし。自分のことは棚に上げてレビューしますよ。ええ。

5

キャラ紹介ページだけがカラーで、あとは1色刷。しかも折り（16ページ）単位で紙の色が鮮やかに変わる。赤やオレンジのページは目に痛い……。中身は早売り系らしい「広く浅く」な内容。判型が小さいこともあってネーム量が極端に少なく、一文で終わるような箇所もザラ。それでも巻末に企画モノを入れるあたりが、このシリーズのアイデンティティと言えるのだろうな。

ゲーム制作者／橋本和明

ゲーム下請け会社を経営しつつライターに励む昨今。つーか最近は編プロ仕事ばかりで自分が何屋かわからなく……。とはいえ今回はゲーム制作者として見てみます。

4

子ども向けVジャンプの攻略本。発売と同時のリリースが強みの同シリーズだが、内容はパンフレット的で、本一冊まるまるゲーム紹介というような感じがする。けれど価格はなぜか異様に高く、さらに薄っぺらい。本が色違いの1色刷りで目が疲れるし、結局はコマンド紹介などマニュアルの補足的なものでほとんどのページが占められている。

編集／櫻川

気がついたら企画に参加することになっていた入社5ヵ月目のド新人。ブ厚い攻略本を片手で持ってページを繰るのが以前よりつらくなったような……やっぱ年ですか。

5

低年齢層向けの手軽なガイドブック、というコンセプトそのものは理解できますけど、その少ないページ数をやりくりしてまで読み物コーナーを設ける必要があるのかが疑問。そのせいで隠し要素の項などが非常に詰め込まれたレイアウトになっていて見づらいです。サイズ的にはゲームプレイのお供に最適だとは思うんですが。1色刷りの宿命で写真が見づらいのも致命的。

「ゲーム批評」にひとこと
5月号には3つも自分のコメントが載っちゃいました。嬉しいような、恥ずかしいような。(大阪府　かどまじんDK)

Kadokawa Game Collection

機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡 攻略ガイド



出版社:角川書店
初版発行:04年4月19日
価格:1260円(税込)

4

見出しが小さくて用をなしていないため、碁盤の目状に区切られたレイアウトが気持ち悪く読みづらい。写真が一様に薄暗かったり、攻略ページに余白が目立つのも減点対象。コラム的な読み物を入れる余裕がないのも、キャラゲー関連本としては厳しいか。それと、ソフトからひと月遅れて出る攻略本で、これだけ情報規制が残っているのはどうなんでしょう、メーカーさん。

6

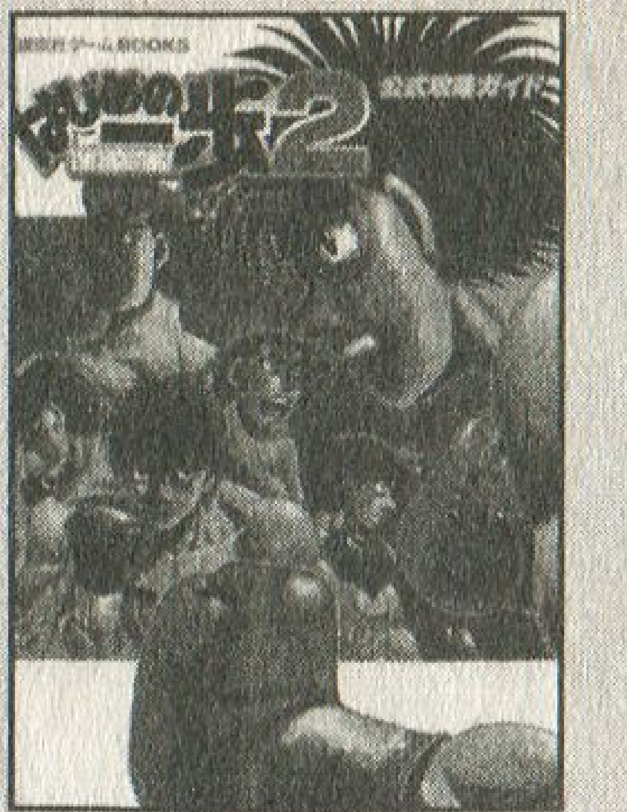
キャラゲーゆえ版権画像を多用した作りはゲームを買わず見る分にはイイ。けれどキャラ紹介が終われば同じ絵ばかりだし、肝心の攻略本としてはデータがただ並べてあるだけ。シンプルでぱっと見はわかりやすそうだけれど、特に毒にも薬にもならない文章が多いことや、データ量が少ないなどの理由で、いざゲームを攻略するうえでは、あまり使えないような気が……。

6

全体的な構成が何か変ですね。システム系の解説がばらけて載っていたりして、ちょっと不親切かと。イラスト素材を大きく綺麗に載せる手法はうまいですね。ただ、攻略部分に掲載されているステージマップが異常に大きいうえにスカスカ、など肝心なところが甘い印象。ゲーム雑誌の攻略情報+αの、攻略本ならではの情報が見当たらないのも痛いです。写真が暗すぎるのも難。

講談社ゲームBOOKS

はじめの一歩2 VICTORIOUS ROAD 公式攻略ガイド



出版社:講談社
初版発行:04年1月29日
価格:1260円(税込)

4

ソフトと同時発売という期間的制約のせいか、とにかく構成が雑で、攻略も突っこみ切れていない。システム編はまるでマニュアルのような簡素さ。全体的にネーム量も少なく、本当に説明できてるのか疑問。キャラ紹介にイラストがないのは単に用意できなかったのだろうが、それにしても自社出版の強みをまるで感じさせない。欄外の「ひとくちメモ」にせめてもの意地を見た。

5

ボクシングゲームゆえ、ボクシングの説明から入るのは非常にいい。しかし、操作方法などの説明が大半を占め、なんというか、雑誌の紹介記事というか、独自に何も攻略した感じがしなくて、ただカタログにしか見えない。また本来のメインであるボクサーズロード編の説明が少ないのもいただけなく、マニュアルの補足版のような印象がぬぐえない。

4

全体的なレイアウト、色味はいい線行っていると思うんですけど、肝心の内容が……。最大の攻略ポイントであるはずのボクサーズロード編が、とりあえず表組載せてみました、という薄味ぶりなのはどうかと。シナリオモードの攻略も、全体的な流れを追うのみで、キャラ別の戦法分析などがない、と隔靴掻痒な作り。版権元ならではの素材の使い方はうまいと思います。

The PlayStation2 BOOKS

サモンナイト3 パーフェクトガイド



出版社:ソフトバンク パブリッシング
初版発行:03年10月6日
価格:1365円(税込)

8

読みやすさの点では、今回選んだ9冊でこれがベスト。レイアウトは丁寧に組まれているし、色遣いがやわらかくて見栄えがいい。画面写真が大きいのも高ポイント。ともすればテキストの添え物になりがちな写真を、ちゃんと「情報」として扱っている。ストーリー攻略、各種データとも充実の内容で、実用性もバッチリ。ただ、もう少しファンサービスがあってもいいのでは。

9

大きめな絵で、ゲームキャラの魅力を紹介し、ストーリー攻略でゲーム攻略を、また後ろのデータでは、コンプリートプレイの補助をするためのデータが満載されている。本文も手順に合わせて書かれていて、かなり見やすい。また本も厚すぎず、他の本と違って紙もやわらかいのでプレイ中も非常に読みやすい。ここまであればゲームをやらなくても面白さが理解できます。

9

中間色を基調にしたデザイン、見やすいレイアウト、そして特に隙のない攻略内容と、かなりの完璧超人ぶりです。ゲームタイトルの性質もあるんでしょうが、キャライラストも多めで、別の用途にも十分対応可能かと。ひとつ難点を挙げると、名前だけでは何だかわからない武器が多いのに、データ集ではタイプ別に分類されていて、かなり検索しづらいというところでしょうか。

「ゲーム批評」にひとこと
図や表を取り入れて分かりやすいのですが、もう少し大きいと読むほうとしては嬉しいです。(埼玉県 MIU)

解体真書

鬼武者3 解体真書



出版社：エンターブレイン／カプコン
初版発行：04年4月12日
価格：1470円（税込）

9

攻略内容については文句のつけようがない。まさに「かゆいところに手が届く」といった徹底ぶり。連続写真を用いた技表やダメージの数値データなど、「そこまでやるか？」と思える分析記事も、ないよりはあったほうがいいのだろう。難をつけるとすれば本の厚さ。攻略パートは読みながら進める分には問題ないが、「わからないところだけ調べたい」という際の検索性は悪い。

8

分厚い攻略本は、ベントスタッフというブランドイメージにばっちり合っている。中身は、モーションがすべて載っているだとか、ビジュアル的に見たいものが素晴らしくたくさん掲載されているため、非常に見ていて楽しい。データの記述も多く完璧に見えるが、ページ数の厚さゆえ、ゲームを進めていくときには、どこから読んだらいいのかわかりにくい。

8

プレイしながら読む、というスタイルは端から捨ててますね。アクションゲームの攻略本としてはどうかと思いますが、情報を網羅するというコンセプト上、仕方ないのでしょう。ナビ性はそれなりに高いので読みにくいということはありません。技のモーションを逐一ビジュアルで見せる手法など見るべきところは非常に多いです。ちょっと色使いがきつくて目に厳しいですが。

任天堂公式ガイドブック

ファイアーエムブレム 烈火の剣 任天堂公式ガイドブック



出版社：小学館
初版発行：03年7月10日
価格：1000円（税込）

7

他社の攻略本に比べると、デザインがシンプルというか古くさい。その分読みやすく、伝えるべき情報はしっかり押さえているので実用度は高い。構成にも無駄はなく、総じて「面白みのない優等生」といった印象。ただ、全体的にネーム量が多いので、低年齢層には取っつきが悪いかも。書き手の視点で見ると、空きスペースをイラストで埋められるのはありがたいんだよなあ。

8

ゲーム中の写真がたくさん載っているし、マップ情報もしっかり大きく掲載されているので、ゲームをしなくても、ゲームの中身が理解できるような作りになっている。また写真も多いが、ちょっと多いかなと思うくらい本文も多く、手順を追って解説しているところも、プレイする側にはわかりやすそう。しかし本が薄いゆえ、内容が薄いように見えなくもない。

7

押さえるところはきっちり押さえた手堅い作り。ただ、基本的にテキストで解説する作りなので、低年齢層にはキツいかもしれません。あと、ＧＢＡの画面は全般的に色味がきついので、全体のデザインはもうちょっと地味めでいいかも。それと、巻末のキャラ一覧表にプロフィール的なものを載せていますが、この部分はそれよりもお薦め起用法とかを知りたいわけですが……。

コナミ公式ガイドシリーズ

エアフォースデルタ ブルーウイングナイツ 公式ガイド



出版社：NTT出版
初版発行：04年3月22日
価格：1365円（税込）

5

「短期間、低予算で作られたんだろうな」と容易に想像できる内容（攻略本なんて大体そうだが）。とにかくデザインが単調で、キャラ紹介とデータページ以外は、基本的にネーム＋写真のフォーマットが延々続くだけ。見た目があまりにショボいし、そもそもテキストと写真のみで解説・攻略するのはゲームジャンル的に無理があるのでは。いくらなんでもこれは工夫がなさすぎ。

6

攻略チャートによる攻略は非常にわかりやすい気がする。厚さも適当で、手堅い攻略本ではあるが、データが少ないことと、なんとなく文字が小さく、また写真も小さく、見ていて疲れるのがたまにキズ。見出しが人間味がないので、ゲームの魅力が読んでいてまったく伝わってこないのは、ゲームをする人には必要ない要素だからか？ 良くも悪くも普通。

5

ひと言で表現すると「薄味」。基本的な作りは普通なんですが、どうも淡々としすぎているというか……。空戦技術の解説ページが不親切なのも気になります。「スピードと旋回性能が高いものを選ぼう」って、そりゃ当たり前すぎ。特殊なテクニックも解説してほしい。攻略パートのマップ画面なども、ただ載っているという感じで、敵の出現位置がなかったりして困りもの。

「ゲーム批評」に ひとこと　いやいや毎号楽しいでさ。（奈良県　30）

CAPCOM完璧攻略シリーズ

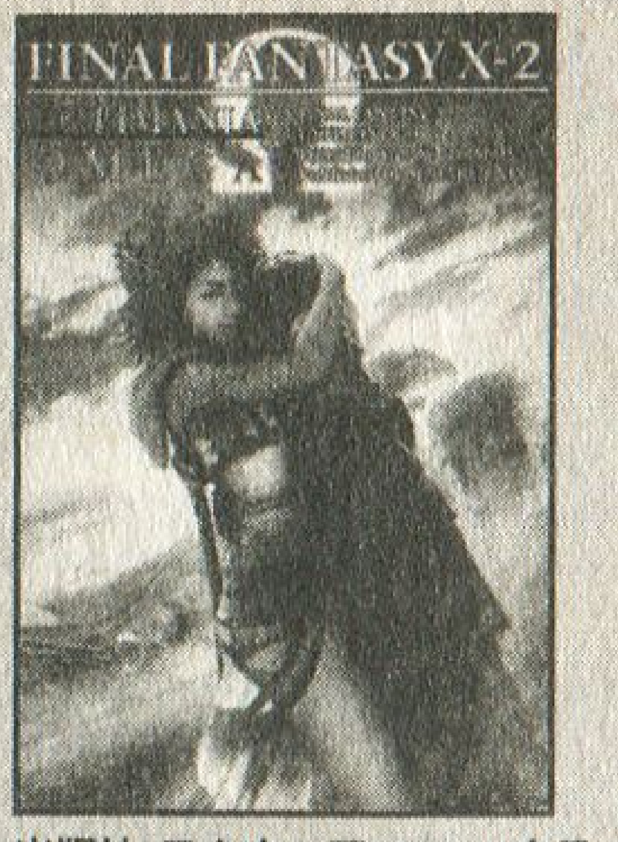
ロックマンエグゼ4 バトルマスターズバイブル



出版社:双葉社/カプコン
初版発行:04年2月20日
価格:1365円(税込)

アルティマニアオメガ

ファイナルファンタジーX-2



出版社:スクウェア・エニックス
初版発行:04年3月5日
価格:1900円(税込)

総評

CAPCOM完璧攻略シリーズ 7

たまたま気づいたから書くが、レイアウトが全体的にエンターブレイン本にそっくり。特にチップとウィルスのデータページがひどい。図版の記号まで同じってのはいかがなものか。肝心の内容は、機能性重視で手堅くまとめている印象。システム解説をコンパクトにし、通信対戦の戦術に多くページを割いているのもいい感じ。ただ、ここまで厚いと使い勝手は悪いだろうな。

アルティマニアオメガ 7

バブリーな値段とボリューム、圧倒的に濃くディープな中身にはため息がもれるやらおくびが出るやら。攻略本というよりは、「マニアになるためのガイドブック」的コンセプトの企画本。「ひととおり遊んでオシマイ」な向きには不要だが、ウケ狙いの笑える企画もあって読み物としては楽しめるかも。このこだわりと情熱には敬意を表するが、万人向けではないのでこの点数。

総評

「アルティマニア」と「解体真書」はシリーズコンセプトがしっかりしているため、ブランド買いしても問題なさそう。タイトルは限られるが。そのほかに目をやっても、やはりメーカーとのパイプが太く、制作に時間や人をかけているものほど出来がいいのがよくわかる。とはいえ、どちらも良書の絶対条件ではないので、買う前に内容を比較吟味することが重要。当たり前か。

CAPCOM完璧攻略シリーズ 8

ひたすら厚い。本のほとんどはデータ集と化しているが、豊富な図版や写真。多い説明文でひじょうに丁寧に作られているように見える。マップ編とシナリオ編の攻略が分かれているのもイマイチだが、対応ページがマップ側にのっているので辛うじて読める。各ページ各々はよくできているが、結局全体のまとまりが欠けているのが非常に惜しい出来。

アルティマニアオメガ 6

とにかく分厚いデータ本。インタビューなども豊富で、またデータもほぼすべて掲載されており、買ったことでゲームを攻略したつもりになる満足度は最高。しかし文字ばかりで写真が少なくつまらないし、シナリオ分岐の説明と、マップ紹介で、違う章に構成されてるので、プレイの際は違うページに飛びながら読まなければいけないなど、間違っても見やすい本ではない。

総評

攻略本とひと口に言っても、種類はさまざまだ。データ主体のもの、完全網羅するものからカタログ的紹介を行うものまで、出版社ごとのカラーは非常に明確。ただ、特にデータの羅列をしている本は高級感が漂うが、実際に攻略本として利用する際には無意味な場合が多い気がした。どの本も片方を立てれば片方が減るという感じで、満点と言える本はないと思う。

CAPCOM完璧攻略シリーズ 6

可能な限りのデータを載せるというコンセプトは解体真書と似通ったものを感じますが、こちらはひたすら詰め込んだ、という印象で、とにかく検索しづらいです。デザインが原色バリバリで、しかもレイアウトも細々しすぎて、読みにくさに拍車を掛けています。攻略の質やデータ量そのものには不満はないと思いますが、もうちょっと全体的なメリハリが欲しいところです。

アルティマニアオメガ 8

途方もない量の、しかもゲーム本編と特に関係のない情報の洪水に、ただ笑うしかありません。まぁ基本的に攻略本というよりも、クリアした人向けの超豪華ファンブック、という気もします。もちろん攻略部分も文句のない質と量ですが。ただ、出現メッセージに至るまで完全網羅するのは個人的にどうかと思います。プレイヤーの遊ぶ余地すらなくなるような気が……。

総評

とにかくソフトバンクの完成度の高さに驚愕。攻略の質、見せ方、お楽しみ要素いずれも死角が見当たりません。ファミ通ブランドと同様、安心して手に取れる出来だと思います。逆に、講談社やNTT出版は、素材の調理法を誤っている印象が。見せ方、読ませ方が攻略サイトに対するアドバンテージのひとつだと思うので、もうちょっと気をつかってほしいところです。

「ゲーム批評」にひとこと

面白かった記事のページ番号は、特集全体が良かった場合のことも考慮してほしい。ページごとにばらけていて、(3つ選べというのは)難しい。(神奈川県 dal)

攻略本制作の現場から

～攻略本のできるまで～

**ゲーム攻略本について、ただ外野から眺めるだけでは見えてこない現実がある。
ここでは、攻略本制作現場の肉声をお送りしよう。
関係者は何を考え、そこではいったい何が起こっているのか……？**

Text by AZ1号

ゲーム誌の開発者インタビューやメイキング記事によって、ゲームソフト制作現場の事情は、かなりオープンになった。しかし、「ゲーム攻略本が完成するまでの経過」となると、実のところよくわからないことが多い……というのが現実ではないだろうか？　そこでここでは、ゲーム攻略本の編集者やライター（複数）に、制作現場の裏側を聞くこととする。

"攻略本を作らせてもらう"戦いはまず、そこから始まる

ゲーム攻略本制作の実態を知るうえでまず理解しなければならないのが、ゲーム本は「出したいと思った誰もが出版できるものではない」という事実だ。公式本の場合、メーカー側の許諾を得なければ刊行できない仕組みだが、実はこの「許諾を得る」という部分で、水面下の戦いは始まっているのだ。

中堅版元でゲーム本制作に携わる某編集者によると「以前は、メーカーに企画を出して認められれば各社が複数の本を出すことも可能でしたが、つぶしあいになると、結局どれも採算が取れなかったりするんです（笑）。今ではメーカー側の調整が一般的になり、攻略本の指定席は各タイトルごと、実質1つか2つという状況になっています」とのこと。ある意味、ヒットが見込める人気の攻略本は一種の利権化しているわけだが、この"指定席"の争奪戦において、各版元が持つゲーム誌の、当該タイトルに対する"貢献度"が大きくモノを言うのは想像に難くない。

また、攻略本売上げのうち一定の割合はロイヤリティとしてメーカーに還元されるが、このロイヤリティも取引材料のひとつ。当然、メーカーに多くを還元する版元が有利な扱いを受けるわけだが、ロイヤリティを高くすれば、出版社側のうまみは低くなっていく仕組みだ。一方、そういったビジネス面の話に加え「正直、メーカーとのお付き合いという人間的つながりが大きく影響する側面もあります」（前述の編集者）。ゲーム誌やコミック誌を持たない出版社から人気タイトルの攻略本が出される場合は、そうしたパイプが決め手になっていることが多い、という。

このように、かなりの部分までメーカーのコントロール下で制作される攻略本だけに、その内容についても、メーカー側の意向が色濃く反映されることとなる。ある攻略本ライターいわく「ネット上で時々"○○の攻略がヌルイ！"というような書き込みを目にしますが、ほとんどの場合、攻略ライターは、もっと詳しいレベルまでゲームをやり込んでることが多いんです。メーカーチェックの段階でNGを出され、泣く泣く情報を削ったりしてるんですよ」。この種の"情報規制"は、過度のネタバレ防止や、ソフト発売から一定の期間をおいて刊行される完全攻略本との差別化を図ろうというメーカー側の思惑に基づき、ごく当たり前に行われていると考えてよいだろう。

ゲーム本ライターたちの知られざる苦労とは……？

肝心の攻略プレイについては、攻略用ゲームソフト（無敵モードやコマ送り機能などの付加された



特別バージョン）と、ある程度のデータ（紙資料）がメーカーから提供されるのが通常のパターン。しかしタイトルによっては、開発チームの側に、そうした資料を用意する余裕がないようなケースもある。某ライターいわく「ゲームが完成している以上、まったくデータが存在しないということはありません。ただ、受け取った資料が全部、開発用フォーマットのままで、僕らからすると何が書いてあるのかサッパリ……ってことはありますね。何だコレ、暗号で書いてあるのか？　みたいな（笑）」。

また、ゲームのマスターアップの遅れも攻略ライター泣かせにつながるポイント。一般ユーザーの手に渡る製品版と同じ仕様をもとに攻略しなければ意味がないため、開発段階のバランス調整などが最後までもつれ込むと、実際のゲームプレイ時間はどんどん少なくなっていくのだ。「攻略本の場合、ソフトと一緒に買ってもらうというのが大前提。その意味で、締切り日だけは絶対動かせないんです」（前述の攻略本編集者）。かくして、データの少ない情報不足の状態で高難易度のタイトルを攻略させられるライターは、徹夜に次ぐ徹夜の連続を強いられることとなるわけである（ちなみに、1冊の攻略本向けには通常、2～3週間かけてゲームをプレイすることが多い）。反対に、別のライターからは「シミュレーションのような“データ重視”のゲームで、メーカーから提供される資料が充実しているパターンは正直、オイシイです（笑）。マップとチャートを並べるだけで、最低限の体裁は整っちゃいますから……」などという声も聞かれた。一冊のゲーム本を作るのにどれだけの労力が必要となるかは、ある程度“運”に左右される部分が大きいのも事実のようだ。

もちろん、何よりも大切なのが「いい本を作ってやろう！」というライターの心意気にあるのは、言うまでもないことであるが……。

雑誌に比べギャラ低め　その魅力とは何か……？

最後に。このようにさまざまな苦労をしてゲーム本を制作しているライターが得る報酬（＝原稿料）について見ておこう。ゲーム本のギャラは、印税ではなく、あくまで“ページあたりの原稿料”という計算が主流。その単価も、ゲーム雑誌のそれと比較すれば若干低めであるケースが多い。にもかかわらず、攻略本を請け負うライターがしっかり存在する理由はといえば、「1冊引き受けてしまえば、まとめて200ページ以上の仕事が入りますからね。それに、雑誌の記事向けにいくつものタイトルをプレイするのとは違い、1タイトルときっちり向き合うことのできるパターンを好むライターって、結構多いんですよ」（某ライター談）。かくして、攻略本ライターは今夜も、コントローラを手に、長い長い夜を迎えることになる。

攻略サイトの隆盛で問われる存在意義

-攻略本の必要性を考える-

ネットの普及は情報のカタチを変え、あらゆる出版物の存在を脅かしたが、もちろんゲームの攻略本だって例外ではない。これからの攻略本はどうあるべきか。業界での己のポジションを再確認し、相手の実力を分析することから、何かが見えてくるかもしれない。

Text by 紀野康隆

攻略本が果たすべき役割とは何か？

ゲームは本来、それ単体で楽しめるものでなければならない。それがRPGなら、途中で行き詰まっても試行錯誤を重ねれば必ず先へ進めるし、攻撃技の威力や敵の体力といったデータも、遊んでいるうちに感覚的につかめてくる。ゲームバランスひとつとっても、そんな作品が理想的だろう。メーカーだって、ユーザーにソフトの価格以上の出費を強いるのは避けたいだろうから、そうしたモノ作りを心がけているはずだ。

だとすれば、攻略本に与えられた役割は何か。まず思いつくのは、わからないところがあれば調べる「参考書」としての用途だろう。ファミコンの時代から変わることのない、攻略本の本分と言える。そしてもうひとつ、ゲームの内容がボリュームアップするのに比例して増えたのが、「作品をより深く楽しむためのガイドブック」的機能を持つ攻略本だ。クリエイターのインタビューなどを掲載するのがいい例で、スタジオベントスタッフが手がける「アルティマニア」や「解体真書」シリーズなどの〝やり込み系〟の攻略本もこちらに含まれるだろう。

いずれにしても攻略本は決して「不可欠」なものではないが、手にしたプレイヤーに役立つ情報を提供し、ゲームの魅力を引き出す手助けをしてくれるのであれば、ユーザーにとっても業界にとっても非常に有益な存在には違いない。こうした役割を担えているうちは、必要性はあると考える。

ただし、ソフトと同時に発売される〝早売り系〟攻略本になると、ちょっと話が変わる。何よりも「早く出すこと」が優先されるこの手の本は、規制だらけで内容が薄いのが常識。全部がそうとは言わないが、ガイド不要な序盤をさらっと攻略し、あとはキャラクターやゲームモード紹介でページを稼ぐものがほとんどだ。しばしば揶揄で用いられる「有料マニュアル」ととらえれば利用価値はあるだろうし、おまけの設定資料などを目的に買うなら問題ないのかもしれないが……なんて、本誌読者なら百も承知か。

いかに攻略サイトが脅威の存在であるか

「攻略本の必要性」を語るうえでどうしても避けて通れないのが、インターネットの存在であろう。率直に言ってかなりの強敵だ。ネットが瞬く間に普及したことで受けたダメージは、ゲーム雑誌のそれより深刻なのではないか。

実際、便利なのだ。目当ての情報を探し当てるスキル（+ネタの真贋を見極める眼力）さえ身に付ければ、こんなに使えるものがあってもいいものかとさえ思えてしまう。なにせ、攻略本のスタッフがネットの情報を参考にして攻略しているくらいなのだ、ホント笑うに笑えない。

何しろ、情報がケタ外れに早い。『ドラクエ』や『FF』クラスのビッグタイトルになると、ユーザーの数が多いため、自然、ネットの攻略は大規模な人海戦術になり、ものすごい速度でゲームを解体していく。そうなるとも、編集プ

「ゲーム批評」にひとこと　特集の中身が、期待していたものと全く視点が違っていて面白いです。（北海道　三浦冬峰）

ロダクションの組織力なんかではとても太刀打ちできない。どんなに早くても、「完全攻略本」を出せるのはソフト発売から1ヵ月後。情報規制など存在しない攻略サイトでは、それよりはるかに短い期間でゲームを丸裸にしてしまえる。

情報の修正が容易に行えるのも、攻略サイトの大きな利点。気づいたときに間違いを正せるというだけでなく、大勢の手で修正・更新を繰り返すことで、情報の精度はどんどん高まっていく。メーカーからの正式な資料などなくても、彼らは自力で答えにたどり着けるのだ。恐ろしいことに。

そして、これはひょっとしたら速報性なんかよりずっと重要なのかもしれないが、ネットの情報はタダで手に入る。利益を生むための「商品」にすぎない攻略本には、どうしたって埋められない差だ。

ほかにもネットのアドバンテージはいろいろあるのだが、いいかげんムナしくなってきたのでこの辺にしておこう。まあ、かように攻略本は厳しい局面に立たされているということだ。

苦境に立たされる攻略本ではあるが……

かといって近い将来、攻略本が廃れてしまうかというと、そんなことは絶対にないと断言できる。事実、これだけネットが普及した状況にあっても、攻略本は売れ続けている。その背景には「すべての人がネットできる環境にあるわけではない」という単純な事実もあろうが、「攻略本じゃなきゃダメ」と考えるユーザーも少なくないはずだ。PCが不要、持ち運べるからいつでもどこでも調べることができるなど、紙媒体ならではの利点もある。また、何と言ってもプロの書き手による解説はわかりやすいし、多くのチェックを経て掲載される情報は、個人サイトのものに比べると信憑性・信頼度ともに高い。

ゲームが加速度的に進化した結果、メディアとしての攻略本に限界が見えつつあるのは事実だろう。3Dマップの見せ方に毎度苦労するデザイナーや、ムービーを使っている攻略サイトを見て心底うらやましく感じたことがある同業者はきっと多いのではないか。それでも、求めるユーザーがいる限り、攻略本は作られ続けるはずだ。制作に携わるわれわれにできるのは、彼らの期待を裏切り、失望させないようなものを作ることだけだ。



第2特集総論
僕たちの理想の攻略本とは

ゲーマー人口の絶対数減少、インターネットの全国的普及、そしていまだ続く出版不況――厳しい状況の中で、攻略本はどうあるべきか。そして攻略本の理想形は、はたして……?

Text by 橋本和明

現在のユーザーは「攻略本」を選ぶことができない。ゲーム1つに対して複数の攻略本が出るケースは少なく、1本のゲームに対してよほどの大型タイトルでなければ1冊出ればよいほうだからだ。しかし、現在攻略本にはさまざまなタイプがある。データ主体のものからカタログ的なものまで、その種類は多種多様で、極端な例を挙げれば、端からゲームを攻略していないものや、攻略はしているが途中までで、肝心の難しい箇所が紹介されていない、寸止め的な内容の本も存在する。さらに攻略本は、ゲームタイトルによって価格もまちまちで、一番安い本と高い本を比べれば5倍近くの開きがあるのだ。

価格だけでなく内容にも当たり外れが多い攻略本。できることならば「ブランド」で選びたいところではあるのだが、1つのゲームに対して発売される攻略本はたいてい1冊。出来いかんを問わず、選択の余地がない。

どうして攻略本は減ったのか

攻略本が選べない、というのは昔からあったことじゃない。SFC全盛時代などは、ゲームが出ればほぼ確実に攻略本が発売されたものだ。それも1冊にとどまらず、あちらこちらの出版社から何冊も出版されていた。だからユーザーは複数の本から自分にあった攻略本を選べた。しかし、今やゲームそのものが売れない氷河期。ゲームが売れなければ攻略本も売れないわけで、採算が取れなくなったのか、攻略本が出るゲームは、数少なくなってしまったのだ。今やどんなに攻略情報が必要で、データが欲しいゲームだとしても、ソフトが売れていなければ攻略本は発売されない。

攻略本が出なくなった理由はほかにもいくつかある。まず、対戦格闘ゲームが流行したあたりから、たとえばRPGなど、攻略本を必要とするような面倒なゲームを求めるユーザーは減少し、ライトなゲームが売れるようになった。ライトなゲームに攻略本は必要ない。だから少しずつ攻略本は姿を消していった。

さらにもう1つ。ゲームの攻略本が出なくなったのと時期を同じくして、世の中ではインターネットが普及するようになったことも理由だろう。たとえどんなマイナーなゲームでも、簡単な攻略手順や注意点を端的にまとめ、公開し

ゲーム批評読者の攻略本を買う基準

◎古本で値下がりしたら
◎そのゲームに対するこだわり、愛情がある人の本なら
◎帯のアオリ文を参考に
◎必要最低限の情報があるか否かを確認してから
◎攻略以外の設定資料等の充実度
◎データが見やすいもの
◎コンプリート版等の完全版であれば
◎出版社、ブランドで選ぶ
◎手に取って感覚的にしっくりくるか否か
◎ファミ通ブランドを信頼
◎ページ数、データ量や攻略の量
◎値段
◎プレイレポート、リプレイ記が面白いもの
◎購入したソフトの攻略本はすべて買う
◎価格が高すぎるので買わない
◎1500円以下であること
◎インターネット上での評判
◎店頭にあったものを適当に
etc……

ているユーザーがいる。ネットならただで、なおかつすばやく攻略情報を参照することができるので、わざわざ攻略本を買い求める人が減少したのだ。

生き残りをかける攻略本は迷走中

攻略本がなくなるのは、攻略本を専門に仕事している人にとっては非常に困る。だから、攻略本はどうやって生き残るか、道を模索しだした。ネット上のように「簡潔」に攻略情報を書いただけでは、本として成り立たない。だからまずはある程度ページを水増ししなければならない。

以上の流れで、単なるゲーム攻略から、多種多様な攻略本が生まれていって、今がある。使いもしないデータを盛りだくさんに収録したり、攻略と関係ない情報で内容を水増ししたりしている分にはいいが、ファン系の本やイラスト集になってしまって、攻略がかけらもないという本末転倒な本も少なくない。またゲームのデータを数多く網羅した本では、データが莫大なため、誤植によってマップの入れ間違いなど大変なデータのミスが生まれてしまうこともある。故に攻略本のデータが間違って「攻略できない本」が出来上がってしまったり。データが見やすいのはいいが、厚さが増しすぎて読みにくくなったり、肝心の攻略情報が膨大な情報に埋まってしまって見つからなくなったり。

でも、そういう作りでしか、本はページ数を増やせない。ページ数がないと、本を高く売れない。本の数はゲームの数以上出ないから、高くしないと発売も出来ない。攻略本は、ユーザーの気持ちを考えられない、不幸なスパイラルに迷い込んでしまったのではないか。

攻略本は、ネットには絶対に勝てない。

だとしたら、どういう攻略本であれば理想なのか。

まず、攻略記事だけではいけない。それでは攻略本がネットに勝ることはない。ネットの場合データがリアルタイムに更新できるため、間違っていればすぐ修正できるし、ゲームの攻略が終わってなくてもリアルタイムに更新されていれば事がすむ。本より情報が圧倒的に早いのだ。

だとしたら、本ならではの情報ということで、メーカーから出た濃厚なデータを網羅することがまずは大事だ。さらに、単純に読んで面白い、純粋な読み物も必要だ。

次に本の装丁を考えてみる。読者が欲しいのは、きっと検索性の高い、開きやすい本だろう。たとえば分冊化したりすれば、多少可読性は上がる。

いっそのこと、本である必要もない。付録でプレイ映像を収めたPC用のCD、DVDを付けてみるのはどうか……。そうするとすでに攻略本ではないような気がする。

以上の考えは、すべて制作者ではなく、読者の立場で考えたものだ。つまり攻略本は読者の立場に立って作ることが重要と思われる。ならば、読者に一番近い存在であるゲームの制作スタッフがゲーム本編と一緒に攻略本を作るのが最適ではないか。彼らであれば見どころも押さえられるし、制作秘話やインタビューの枠も簡単に作れる。それにデータだって、ゲームを作っている人間が作っていけば、ミスも減り、かなり初期の段階から製作が開始できるので、面白さをきっちり見定めた、濃厚な本作りができる。

近年、メーカーが攻略本を出すことが増えて、それなりにいい結果を生んでいるのが、前述の方法が正しい証拠だろう。しかしあえて、さらに提案するならば、攻略本はゲームソフトに付属することが好ましい。なぜなら、本来攻略本はゲームを100%楽しむためのグッズとして存在するのだから。商品に含めてしまえば、どんな難解なゲームだとしても、それなりにユーザーは楽しんでくれる。攻略本がついていれば、最近の主なプレイ層であるライトユーザーだって「確実にクリアできる」と安心してゲームが買えるのではないか。初回特典にゴテゴテとアイテムをつける予算があるのなら、メーカーの人にはぜひ考えてもらいたい。

「ゲーム批評」にひとこと

毎号、楽しみに購読しています。各ライターさんの考えや情報などを得ることにより、自分もいろいろと考えさせられます。（東京都　河原直行）

ゲームショップで 語れ場

ついにゲストを交えて語ることに成功!

語り手：メッセサンオー本店店長 金寿彦

編：え～、今回もゲストは……。

金店長（以下金）：ちょっと待って！ 実はこっちで聞いてみて、呼んだんですよ。Aさん、どうぞ。

A：どうも。

編：何だか気を使わせてしまったようで、本当に申し訳ないです。ところでAさんはどんなことを担当されているんですか？

A：業界歴はけっこう長いです。現在は某社で営業を中心にこなしているとだけ。

金：個人的にも付き合いのある方で、名前伏せるなら、って話で来てもらったんだよ。

編：なるほど。では早速ですが、メーカーからのゲストもいるということで、それぞれの立場から感じる、「**発売延期による余波**」について、語っていただければと思います。

金：まず最初に言わなきゃいけないのは、やっぱり**SCEのシステムの問題**かな。マスターチェックの承認、それも完成したROMじゃないと受け付けない、っていうことが関係している。

テーマ8 発売延期による余波

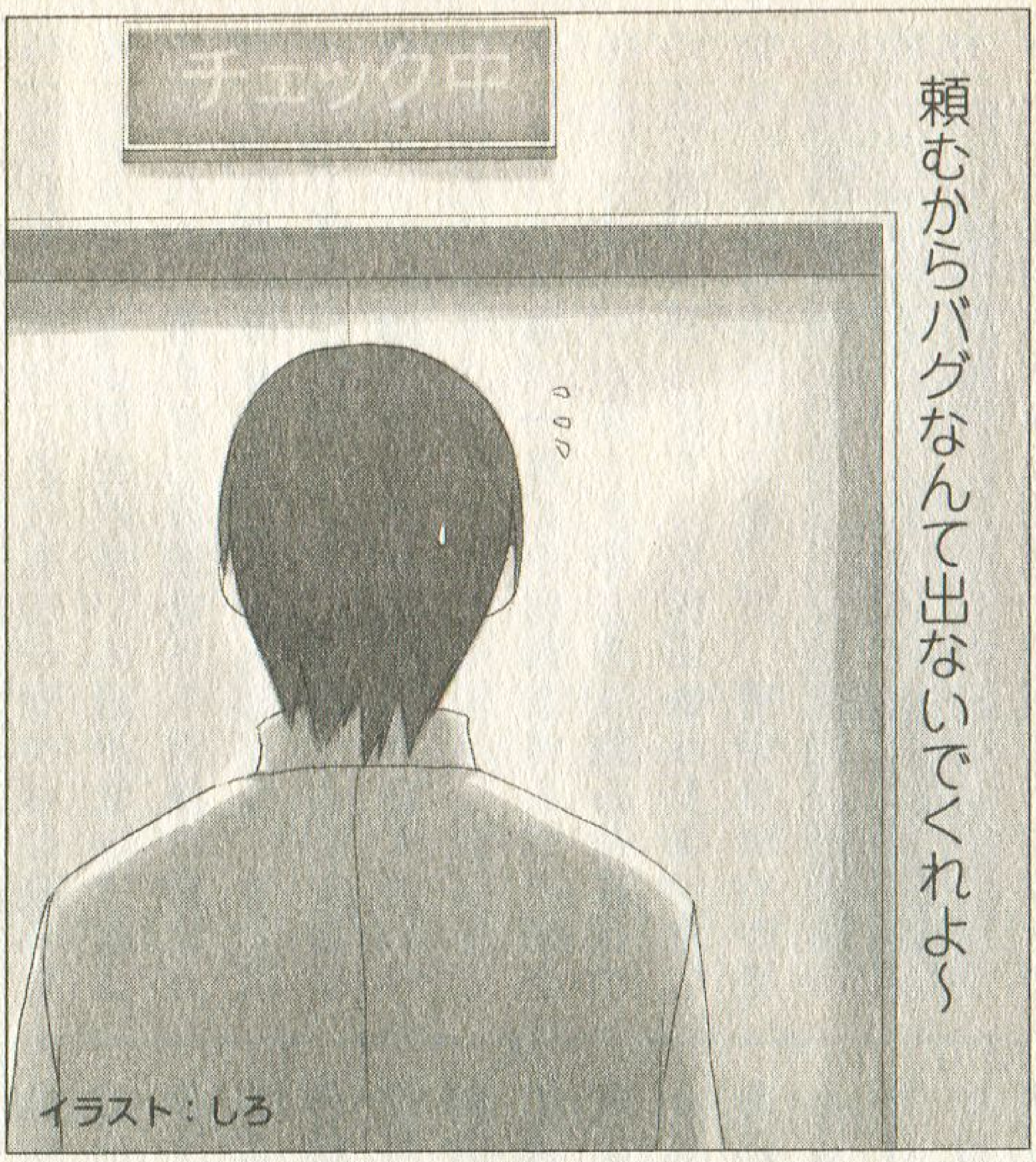
昔の甘かった時代（？）なら、不具合があっても、直してきますでOKだった。でも、今は一回不具合が出ると、しっかりと直した完全版を持っていかないと、ラインに乗っけてはくれない。まぁこれはある意味では当然のことなんだけどね。これが延期に大いに関係してくるんだけど、Aさんのほうが詳しいから、こっちは任せようと思う。ただ**販売店はタイトルの数に関係なく、最大の仕入れ枠が決まっている**。たとえば良作の発売日が延期しても、その為に**枠を倍にできるわけじゃない**し、逆に最低限しか発注できないくらい、埋まってしまっていることもある。タイトルが多ければ、それだけ平等に数は取れなくなるよ。かと言って、6月の何もないような日に出しても、もともとの売上が少ない月は、応じて仕入れ枠も小さいから、たくさん仕入れることができなくて、やっぱり伸び悩むってことがある。……う～ん、難しいよ。

編：ただ延期をされると、店側の計画もおかしくなる、というのは間違いないんですよね？

金：そう。本来は3月に出すと言ったモノが5月、または夏とかにされちゃうと、一気に仕入れ予算枠の捻出予定も変わるし、またはプッシュの仕方も変わる。**発売日の延期っていうのは、メーカーさんが想定している以上に販売店側は大変で、困ることが多い**。メーカーはバイヤーであるひとりに謝れば済む問題だけど、私も含めた**販売店の人間は、予約してくれたお客様一人ひとりに延期の説明をしなくちゃいけない**。謝らなくちゃいけない。特に発売1週間前に言っちゃうようなタイトルはつらい。発売延期があってもし発注取り直しがあった場合、**特殊なケースを除いて、発注数は減るね**。これは間違いないと思う。初めの発売日から延期になれば、やっぱり延期になった日の発注数があるし、何よりパワー不足は否めないと思う。なぜかと言うと、当初の発売スケジュールで動いていれば、半年前、3ヶ月前から必死に告知に動いているわけじゃないですか。それがズレるということは、そこからまた必死に予定を立てたり、出版社を押さえたりするわけだからね。でも、そういう時は次の新規タイトルの予定が入っていて、なかなか押さえることができない。やることと言えば、ポスターを再制作する予算は残ってないので、これを貼ってください、と言って販促物用の発売日の訂正シールが送られてきたり、お店のほうで対応してください、とかね。**メーカーも宣伝費は決まっているから、パワーアップなんてできるはずないんだよね**。

編：確かにそうかもしれません。ゲーム誌にしても、そのまま攻略記事に繋がるはずが、延期によってなくなったりするケースを良く見かけますから。

金：雑誌だとそういう問題もあるかもね。延期は、やっぱりメーカーが想定している以上に大きな問題だと思う。発売日はちゃんと決めてから言わないとダメだよ。それでも延期しかないと言うなら、ちゃんとした明確な理由を発表しないと。任天堂じゃないけど、『星のカービィ鏡の大迷宮』の時に「不具合」って書いたでしょ。あれは大したものだと思った。だって**「カービィ」に「不具合」って書いた**わけだからね。まぁ「不具合」も微妙な表現ではあるんだけど、**それすらできないところもある**じゃないですか。もちろんイメージを考えて言えない部分もあるとは思うんだけど、そこをより一層のクオリティを求めて、とか言うことがある。じゃあ、いつになるんですか？　と聞くと、2週間です、って。**2週間延びる程度で、クオリティの向上って何ですか？**　と思っちゃうんだよね。



イラスト：しろ

A：まぁ、そうですね。

金：具体的な事例を書いてくれよ、ってなるしね。やるなら『スパロボMX』くらい、あそこまで潔く2ヵ月延びます、ってのが欲しいよね。ウチで本音としては、店は大打撃なんだけど。大打撃だけど何千本と売れるタイトルだから。では無意味なこど、内容を5割カットで出せ、では無意味なことだし。2ヵ月待たされて、ユーザーが認めてくれるようなクオリティや内容であれば、いいんじゃないかな。ただ今だと、延期が日常茶飯事みたいな雰囲気がある。『SIMPLE』シリーズなんてかなりひどいよ。延期ばかりだし。だからこそAさんの意見も聞いてみたい。この辺りメーカーはどう考えているの？

A：確かに、発売できることがはっきりしてる、マスターが完全にアップした状態で、発売日を決定するのが理想だとは思います。**今は発売日からだいたい1ヵ月くらい前にはマスターができる**、といったギリギリのタイミングで作られています。本来であれば2～3ヵ月前にアップしているのが理想ではあるんですが、それをできない要因もあるんです。例えば……特にこれは自社ラインではなく開発会社に仕事を発注した際に顕著に出る問題ですが、まず、前提としてよほどのところ以外、開発会社はどこも経営的に厳しいと言っていいでしょう。もし開発したタイトルが新作だったとして、売れれば続編を作りましょう、という話になる訳です。もちろん開発会社もそれを望んでいると思うのですが、**3ヵ月前と1ヵ月前のマスターアップでは、開発会社にとって大きな差が生まれる**のです。言うなれば、その間の仕事の問題です。3ヵ月前だと、初回の出荷本数はまず出ません。つまり、続編GOの是非が出せないことになります。メーカーによっては発売後数ヶ月様子を見ないと続編を決定しない慎重派もありますし。そうなると、**開発会社は答えが出るまでの2ヵ月を、飲まず食わずにならなきゃいけないのか**、となるわけです。それはさすが無理なので、他の販売会社に売り込みにいくわけですから、たとえ売れて続編GOになったとしても、そのラインは埋まっているので作れません、となってしまう。こういったスムーズな次回作へのシフトのタイミングのこともあり、**必然的にギリギリのラインになってしまう**こともあります。ただ、先ほどのクオリティアップのための2週間延期に関して言えば、絶対にクオリティアップではなく、SCEから「え～バグが出ました」と言われて、**出し直した結果が2週間**だったのだと思います。なので、ギリギ

リで進行しながら、SCEのチェックに通らなくて遅れる、というのが多いんじゃないでしょうか。また、SCEの承認をもらうチェックに対する問題もあり、提出したとしても、すぐにチェックを受けて戻ってくるわけじゃないんです。

金：今ってチェック待ちだけで、3日くらいかかるんだっけ？

A：そうですね。一度にいろんなメーカーが出していますし、チェックの方の人数も決まっていますので、出してすぐに翌日からチェックします、とはならないです。で、そのチェック待ちの期間にしても、混んでる時と空いてる時の差がありますから、混んでる時だと1週間以上も待たされる可能性があるわけです。そう考えると、**最悪待たされる期間1週間+チェックの期間、と考えてだいたい2週間は見る**ことになります。2回目も失敗すれば、1ヵ月になる。こんなに時間は簡単にたってしまうのか？という感じで、延びていくわけです。メーカー側からしても、何でそんなに時間が掛かるの？とは思う部分ですので、ユーザーさんも疑問を感じるところではないでしょうか。

編：では、ちょこちょこ発売日が延期になるのは、チェックに何度も失敗しているということなんですか？

A：もちろんそのパターンもあります。ほかには、実はこれが根深い問題だったりするのですが、結局は発売日が決定したり、お店に販促物を送ったりするのは営業サイドの仕事になります。ですが、ゲームを作るのは開発サイドの人間です。**開発と、営業が持つ"売る"という気持ち、発売日に対しての温度差の違い**ということが挙がります。より販売店やユーザーの気持ちに近い営業の人間の本音としては、もちろん簡単に延期なんかしたくないんです。今は完成までにロングプロモーションを設けないと、浸透もしないですし、発売時にどかんと売れませんので、最低でも発売から3ヵ月前にはいろいろと動き出します。そういうこともあり、「じゃあどのくらいでできそう？」とプロデューサーや営業が聞くとして、開発はだいたいの見積もりとして、「5月末には……」と答える。そうなると先ほどのチェックなどの期間を入れて6月末には発売できるな、ギリギリ過ぎるのも怖いし、お盆前需要など営業的にも狙って7月末にしようか、といった具合になります。ただ、ふたを開けてみると、開発陣がなかなか動かない、不具合が多いなどで、5月になってもβ版のレベル。そういうことが起きて、慌てて発売日延期ということがあります。**完全に見込みの甘さが原因です。**開発も合わせようという気はあるのかもしれませんが、物量とかの前にどうしようもない、という事例もあるかもしれません。

編：クリエイターはずっと作っていたい願望がある、というのはよく聞きますね。

A：開発している身はそうかもしれませんが、営業は販売店の方とも話しますから、発売延期の先にあるいろいろな問題というのがわかってしまうので、延期になると聞かされれば「はぁ～」って気持ちにもなりますよ。ただ**開発は「発売日延期になった」としか思わない**んですよね。販売店やユーザーさんがこうむる苦労を、じかに肌で感じないじゃないですか？**これが温度差を生む一番の原因**ですね。弊社でも延期したタイトルはありまして、各販売店への謝罪をしながら非常に申し訳ないことをした、と営業は思っていました。ですが、その後に開発のほう



に顔を出すと、延期になったからまだ余裕があるな、という感じで遊んでいたりとか。

金：頭にこないんですか？　何やってんだ、いいかげんにしろって？

A：もちろんそういう気持ちはあります。特に明らかに自分達の能力を過信して終了見込みなどを立ててくる開発に対しては。ただ、ゲーム開発というのは、かなりグレーな仕事で、それも開発には必要なこと、って考えられるじゃないですか。たとえば漫画を読んでいたとしても、それを参考にしているのかな？　とか。普通の会社では、遊びになって怒られるようなことが、ゲームの会社だと怒られない、ということは多々あると思います。

相変わらず末端が苦労するゲーム業界の現状

金：でも延期に関して言えば、**何でこのタイミングで言うの？　っていうメーカーが多い**ね。受注取ったあとに言われるから。受注を取られちゃうってことは生きてる数字になる。つまりどういうことかと言うと、月がズレて延期をしたとして、受注数を変更してよと言っても、それは確定ですとか言われて、変更できないんだよね。**再受注があるにはあるんだけど、2ヵ月たってから**。メーカーの恩赦とか流通の恩恵とかあったりすると話は別で、これだけ日がまたいじゃったから、3月ではこれだけいただいていたけども、5月の予算枠もあると思うので、好きな数を言ってよ、となることもある。でも、基本としてはそれを許さないのが業界なんだよね。そこで駄々をこねて、入金しねぇとか、やろうと思えばできないことはない。でもこれだと押しても、引いても収まらなくなっちゃうでしょ。それにこれはユーザーにはまったく関係のない話だよね。でも、一番影響を受けるのがユーザーだったりする。

編：でも、延期になったからって不買運動を起こすわけでもなく、そのタイトルが好きならどれだけ待たされても買っちゃうのが残っているユーザーですよね。だからずっと続いちゃう、という問題もあると思います。その辺りメーカーはどう考えているんですか？　ユーザーに対する甘えみたいなのはありますか？

A：ユーザーに対してというよりは、販売店に対してですね。それこそ営業を体験したことのないような開発やプロデューサーというのは、その辺りの思考が抜けていて、チェックに通らず**発売が1ヵ月延びちゃうなというときも、心の中では、受注数は変わらないしセーフだなと思ってる**んですよ。だから、先ほど言った営業と開発の温度差と同じく、販売店とプロデューサーの温度差もありますね。それの対応にしても、前線で謝罪や交渉を行うのは営業ですから、苦労はまったく伝わりません。

金：抱えている悩みが伝わりにくいことってあるよね。どのポジションの人にも、楽しみがあって苦しみはあると思う。良いゲームを作るから延ばさしてくれよ、もある意味では正しい。でも本来は発売日を守って、良いゲームを出すことが当然だからね。やっているメーカーもいるし、毎回のように守らないメーカーもいる。状況や環境が違うから一概には言えないとは思う。ただ、破っていい約束と破っちゃいけない約束ってあるでしょ。それによってプラスとマイナスが確実に発生するだろうし。このときに、マイナスが大きくなることは絶対にやっちゃいけない。ユーザーへのプラスが大きくなるなら、まぁ仕方がないかな、って思う部分もあるかな。

A：メーカーも、**積極的に延ばそうと思っていないんです。**本当にこだわりがあって、ここをどうしてもこうしたい、ということがなければ延ばそうとは思いません。ただやり方の問題で、販促最低でも3ヵ月前には発売日を決定して、プランを組み立てなければならないとか、決算や予算の問題も出てきます。この部分に見込みの違いが生じると、ずるずると延びてしまうことがあるわけです。

（4月某日都内にて）

緊急告知!

本当にゲーム業界人を募集します。一緒に語らせろ、という熱い魂を持った方をお待ちしております。

連絡先は、g-hihyo@microgroup.co.jp
または、03-3551-9563「ゲーム批評」
担当：遠藤まで

中華的ゲームライフ

text by 山谷剛史

第2特集では国内のゲーム攻略本事情について取り上げたが、海外の攻略本事情はどうなっているのだろうか？　その一例として中国の攻略本事情を紹介したい。

中国ゲーム雑誌事情

中国はテレビゲームはもちろん、それ以外でも若者文化の多くが日本からの影響を色濃く受けている。任天堂やソニーが進出する以前から、ゲーム機が流れていたのは周知の事実。日本語という言葉の壁を越えて、中国の若者は新しいゲームに挑戦している。挑戦するからには攻略記事のニーズが高まるのは自然な流れである。

中国では、攻略本は売ってはいるものの販売は非常に単発的で、市民権というか「攻略本」というカテゴリーがまだ成り立っていないような状況だ。それ故に販売される攻略本のタイトルは『ＦＦ』などの超有名ゲームに限られてしまうが、攻略本と雑誌の攻略記事のコンテンツについては特別差異はない。

中国のゲーム雑誌でどの程度日本のゲームが扱われているかというのは弊誌54号の記事を読んでいただくとして、いくつかある雑誌の中で日本のゲームが多く扱われている「遊戯機実用技術」と「電子遊戯軟件」を例にとってみたい。

中国の攻略記事も、日本の攻略本と同様にキャラ紹介はあるし、攻略の文字通りのゲームの進め方もあるし、裏技紹介もある。日本では一部専門誌に限られているゲーム機改造の〝攻略記事〟も、昔から相変わらずある。ページのデザインは日本のゲーム雑誌となんら変わりはない。

と、これでは「日本と同じ」で終了してしまうのだが、さすが中国、それだけでは済まないのである。



秘技天地
Top Secret

接管这个栏目可是一大挑战！
其实想要做好还真不是一件容易
游戏机的种类越来越多，游戏也越
望看到新秘技的多，想要找老秘技的
且来信中往往以老游戏为主，不管
那些热心的读者，但是全登也不可
本栏目还是秉承一贯传统：兼顾新
新与实用并重，内容尽量详实！并
大家的支持！谢谢！　栏目主持／

三国志7
●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：6
※初期武将名声值快速增加法
当司马徽登场后，用己方名声值较低的武将去访问他，就会有较高的几率增加额外的名声值，一般点数在300—450，当己方名声值增加到2500以后，就不会再增加了，所以相对原名声值在2500以下的武将就无效了。以上数据是个人在游戏时的估计值，相差应不大。
浙江　林儒骏

SNK VS CAPCOM CHAOS
●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：9
※隐藏角色出现方法
在选人画面中、按住START不放，输入以下指令，就会出现隐藏人物。

鬼武者
●游戏推荐度：8 ●秘
※快速恢复小秘技
在打到市伦动物园的熊猫舍时、
的鬓脸相立在那，如果把主角站在
张脸，再给两儿装备白雨织，回复
快，此秘技虽然在打机过程中不是
人觉得有意思。

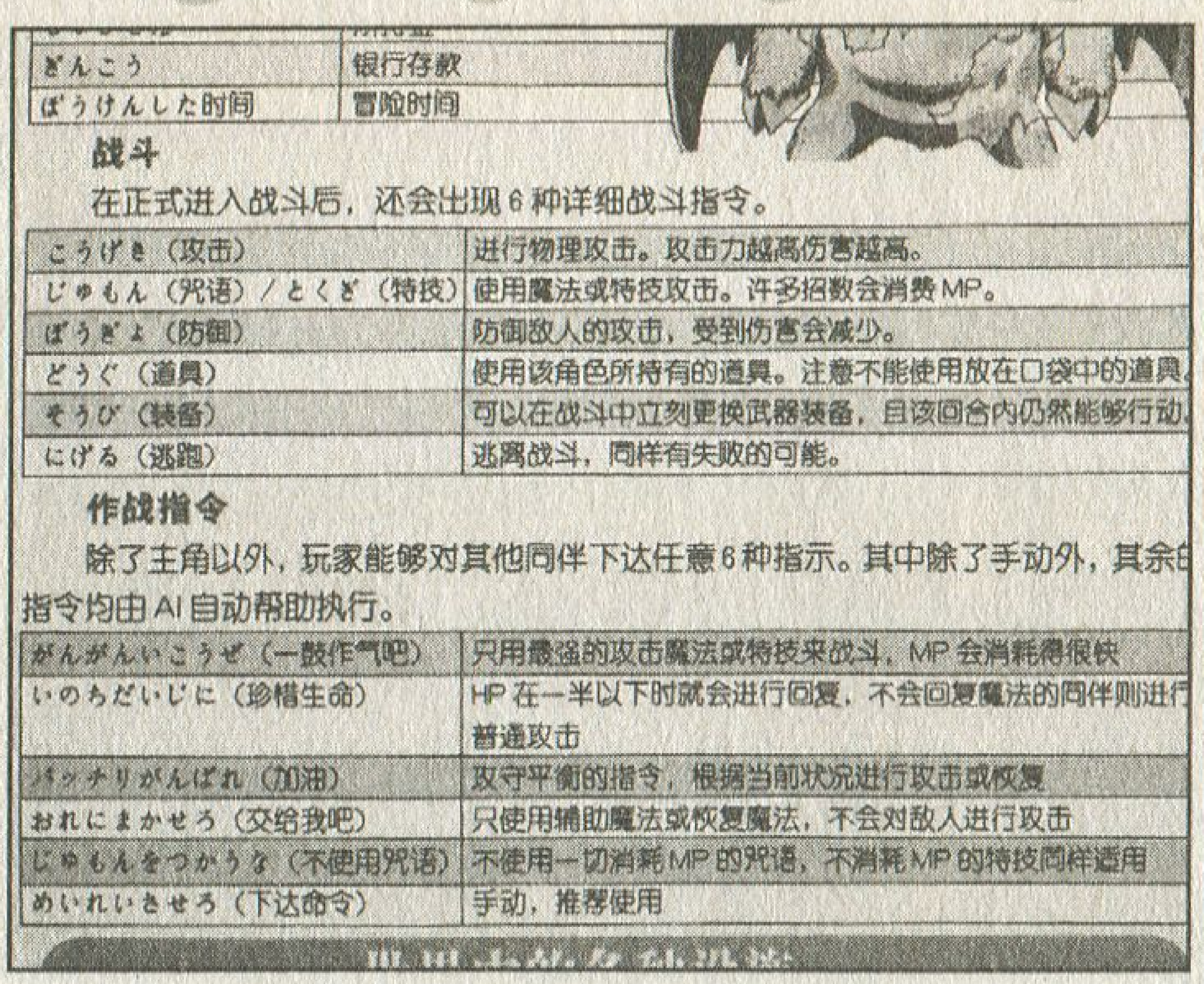
重装机
●游戏推荐度：7 ●秘
※我方的HP
只要在人物达到3人后，水平要
可以用药箱进行特殊调试。在任意
一人（有时都可以），使用药箱时
指形箭头。往常都是把手指形箭头
名点下去。其实还有一种补血之法
形箭头向右一下（就是姓名后面的
成功，手指形箭头就可以移到姓名
点下去，就会发现同伴的HP有N多
一睡觉或去回复血又还原了）。当
可以的，等到水平超高时还可以用
试。我试了几次有几次只能调一人，
两人以上。

炸弹人

日本語交じりのゲームを攻略！

攻略記事を見ると、中に時々日本語が交じっているのに気づく。中国のユーザーは日本のゲームを日本語のままで遊んでいるため、かなりの確率で日本語に遭遇する。これが格ゲーなら日本語は登場人物や技の名前程度なので、特に気にせず遊べるが、中国ではなぜか、日本語がわからないと根本的にゲームとして楽しくないアドベンチャーゲームまで売っているのだ。

そこで中国独特の攻略記事が登場する。正しい日本語はどれかを順番にフローチャートで示しているのだ。中国では日本語のシがツになったり、ソがンになったりしてアソパソマソみたいな誤植を見るのは日常茶飯事。だが攻略記事では日本語を間違えると攻略記事になりえないため、しっかりチェックしているのか誤植はいくら探しても見つからない。ところが漢字は事情が違い、私たち日本人の使う漢字でなく、中国本土で使う簡体字で表記されている。日本人から見れば奇妙だが、中国のユーザーとしてはそんな攻略記事を用いたほうが攻略しやすいのだろう。しかし、この調子でゲームをクリアして、話の筋を理解できているのだろうか……？



ぎんこう	银行存款
ぼうけんした时间	冒险时间

战斗

在正式进入战斗后，还会出现 6 种详细战斗指令。

こうげき（攻击）	进行物理攻击。攻击力越高伤害越高。
じゅもん（咒语）／とくぎ（特技）	使用魔法或特技攻击。许多招数会消费 MP。
ぼうぎょ（防御）	防御敌人的攻击，受到伤害会减少。
どうぐ（道具）	使用该角色所持有的道具。注意不能使用放在口袋中的道具
そうび（装备）	可以在战斗中立刻更换武器装备，且该回合内仍然能够行动
にげる（逃跑）	逃离战斗，同样有失败的可能。

作战指令

除了主角以外，玩家能够对其他同伴下达任意 6 种指示。其中除了手动外，其余的指令均由 AI 自动帮助执行。

がんがんいこうぜ（一鼓作气吧）	只用最强的攻击魔法或特技来战斗，MP 会消耗得很快
いのちだいじに（珍惜生命）	HP 在一半以下时就会进行回复，不会回复魔法的同伴则进行普通攻击
バッチリがんばれ（加油）	攻守平衡的指令，根据当前状况进行攻击或恢复
おれにまかせろ（交给我吧）	只使用辅助魔法或恢复魔法，不会对敌人进行攻击
じゅもんをつかうな（不使用咒语）	不使用一切消耗 MP 的咒语，不消耗 MP 的特技同样适用
めいれいさせろ（下达命令）	手动，推荐使用

日本語自身まで攻略!?

攻略つながりということでちょっと面白い雑誌の記事を紹介したい。日本語ゲームばかりを紹介攻略するゲーム雑誌ということで、日本語、それも〝ゲーム日本語〟を攻略してしまう攻略記事（日本語学講座）があるのだ。

たとえば雑誌「電子遊戯軟件」のとある号では日文地獄というコーナーで「おい！大丈夫か?」「つづく～」という言葉を、欄外では「アホか!? あいつら!?」という言葉を解説している。一方の雑誌「遊戯機実用技術」でも邪魔天使という日本語をよく知る中国人が、ゲームによく登場するであろう「この俺様を倒すつもりかい？冗談じゃねえだろ！」などの例文を解説している。いずれも、「どうせ日本語のゲームをやるなら少しでも理解できたほうがいい」という中国ゲームユーザーのニーズに応える記事なのだろう。

ここにはQ&Aコーナーもある。「カタカナは外来語が多いですが、外来語の多くは英語から来てるのですか」という質問の答えに「中国から輸入した漢字を用いた言葉が最も多い外来語」と答える邪魔天使。最高だ！

とまぁざっと中国の攻略〝記事〟事情を説明したが、以上記述したことだけにとどまらずゲーム雑誌は開けばツッコミどころや、おや？と思うところが多く、カルチャーショックの宝箱だ。次号以降、引き続き中国のゲーム雑誌の謎をひもといていきたい。



ダウンタウン熱血物語 ex

DOWNTOWN 熱血物语 ex　ATLUS

GBA　DOWNTOWN 熱血物语 ex　2004 年 3 月 5 日

血物语ex》同伴加入

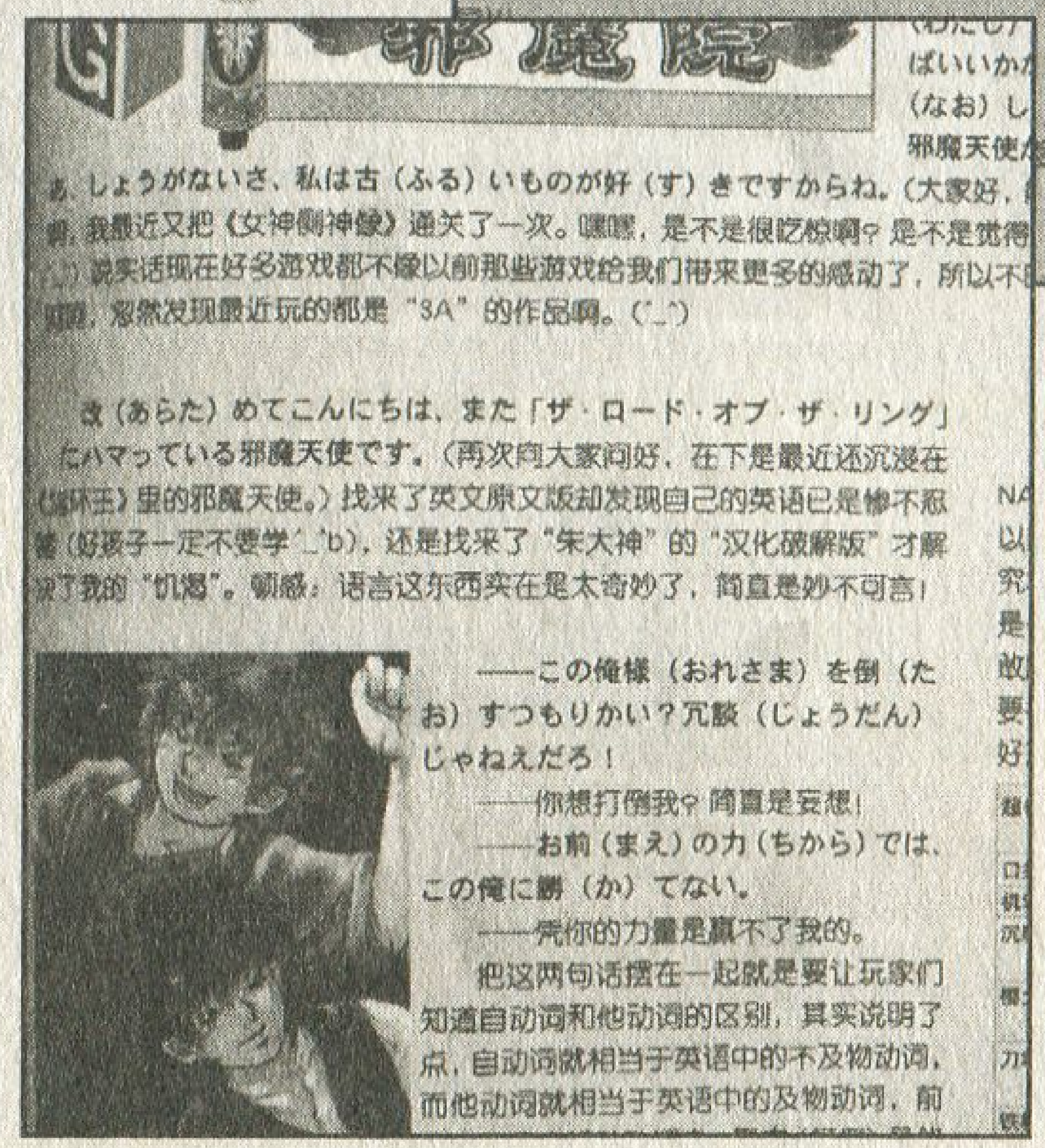
在大桥上与女孩长谷部（はせべ）对话完毕后，回到最开始的第二个

なぞのちょう　3ちょうめ）。全灭敌人后，如果野蛮度够低、好感度够高便

之后，回到花园第 3 公园（は

够高木下就会加入。（参考好感

一般的な日本語混じりの攻略記事。中国人ゲーマーの攻略の苦悩が伝わるようだ。



邪魔院

あ、しょうがないさ、私は古（ふる）いものが好（す）きですからね。（大家好，我最近又把《女神侧神缘》通关了一次。嘿嘿，是不是很吃惊啊？是不是觉得……说实话现在好多游戏都不像以前那些游戏给我们带来更多的感动了，所以不……忽然发现最近玩的都是"3A"的作品啊。（^_^）

改（あらた）めてこんにちは、また「ザ・ロード・オブ・ザ・リング」にハマっている邪魔天使です。（再次向大家问好，在下是最近还沉浸在《魔戒王》里的邪魔天使。）找来了英文原文版却发现自己的英语已是惨不忍睹（好孩子一定不要学^_^b），还是找来了"朱大神"的"汉化破解版"才解决了我的"饥渴"。顿感：语言这东西实在是太奇妙了，简直是妙不可言！

——この俺様（おれさま）を倒（たお）すつもりかい？冗談（じょうだん）じゃねえだろ！

——你想打倒我？简直是妄想！

——お前（まえ）の力（ちから）では、この俺に勝（か）てない。

——凭你的力量是赢不了我的。

把这两句话摆在一起就是要让玩家们知道自动词和他动词的区别，其实说明了点，自动词就相当于英语中的不及物动词，而他动词就相当于英语中的及物动词，前

邪魔天使先生のゲーム日本語講座、邪魔院。教科書にはないゲームで使う日本語が続出。

大好評連載！

悪趣味ゲーム紀行

第五十三便

がっぷ獅子丸

『刑事 大打撃 ～北の挑戦～』

ジ本格推理捜査AVG
メファミリーソフト
機PC
¥9,240円（5%税込）
発03年5月30日

04年2月でPS2発売2周年を迎えた韓国内ではPS2の市場がマイナーながらも根付いて来そうな雰囲気ですが、アチラで税関とSCEKが**裁判沙汰**となる状況が発生し韓国内の販社が切迫している状況です。韓国の販社が北米や日本のタイトルを販売する際は、10%の源泉徴収税を付加して製作費を計上してましたが、これに加え付加価値税と輸入関税で更に20%近くも追加徴収されることに。SCEKはROMのプレスを許諾されていないので韓国ではPS2タイトルのROMの製造を行わず各韓国の販社はSCEKにマスターを提出し、それがSCEに送られ日本の工場から輸入される形で販社に渡されます。この時、版元へのロイヤリティにも**関税と付加価値税が抜け落ちてンじゃん**というのが税関側の主張で、これが、**過去2年間のタイトルまでも遡って**追徴課税を適用させるという方針。皆、頭を痛めてますが、なんせ国が相手ですから解決は難しいかと。ワタクシのトコにもある韓国メーカーが、過去にライセンスしたタイトルの許諾料について**本来の1／5の額面**で書いたある支払い証明書に会社の実印を押印して欲しいとお願いをされ、脱税の片棒を担ぐ訳にいかないので丁重にお断り致しましたが、会社の社長がこういうことを平気で言ってきちゃう様だから韓国にプレスエ場ができないンだよなとワタクシ個人的に思います。そんな今回登場するのは、**官も官なら民も民だ**と、物議を醸した推理コミカルPCゲーム**『刑事 大打撃 ～北の挑戦～』**です。このゲームはシリーズ3作目で、1作目がMSX、2作目はPC—88、98でこれが89年ですから、なんと14年ぶりという超熟成タイトル。お話はガイルみたいな髪型の港町署巡査部長**大打撃**が、相棒と殺人事件を解決するという本格推理アドベンチャーと見せかけながら、話を脱線させまくり18歳以上推奨ギャグを繰り返すという代物。変死体が発見されたとかで現場に呼び出され、変死体からダイヤルQ2に、そしてポン引きに話がズレ、**ザ・ウルトラマン**についての考察にまで及んだところで到着。殺人現場に残されたダイイングメッセージ**「チンコ」**そして遺体の股間にバスケットボールが括りつけられ、右手にはチンコが握られていたという、のっけからガックリくる難事件を追っていくンですけど、この大打撃のおっさん、冒頭から話が横道にそれまくり。新しいパートナーとして配属された東大卒のキャリア**中森** 暁子と捜査のためそこかしこを回っていきます。通常の進行は、見る／調べる／話すなどのオーディナリーなコマンド選択で進行しますが**便意パラメーター**というのがあって、行動していると

便意が溜まっていき、便意の溜まり具合でワーニングが出て、便意が一杯になるとゲームオーバー。人間失格になる前にまめにトイレに行くのが大事で、生理現象という人間のプリミティブなパラメーターをゲームに組み込んだ斬新かつゲーム的に全く無意味なシステムです。そのうちにガイシャのマンションに入ると、あのヒゲデブのポスターが貼っていて、みんなアグラをかいてぴょんぴょん跳ねてます。応対の白い服着た男女をよく見ると**「オウム真理教ですよ！地下鉄サリンの！そいでこの二人が手配犯の平田と菊池で…」**



漏らしても、ここまでトリップすることはないんではないでしょうか。大打 撃はいがいとピュアですね

「するとお前が大打撃？　教団をコケにしていたマンガにでとった奴だな？」「破防法がやらなきゃ俺かゴーマニズム宣言がやるしかあるまいよ。このデブ女が!!毎日ヒゲダルマの垢入り茶漬けを喰っとった割りには肥え太りやがって！」「尊師様のエネルギーを体内で昇華させればたやすい事よ！」「誉めてんじゃねえ!!よーするに俺はデブが嫌いなんだデブがデブがデブが!!」と、サウスパーク並の確信犯な不謹慎さっぷりがワタクシ的には最高なンですが、ここで戦闘開始！　ここで**ワードバトル言い合いシステム**というのが搭載されてまして、口論のワードルーレットで決定し、相手のHPを奪っていくかんじで、このワードの内容も**「尊師は」「エヴァの映画を」「絶賛する」**とかそんなんばっかで、特定のワードが揃うと連続攻撃が可能なンですが、逆に相手にそれをやられると瞬殺。こんな調子でどんどんあさっての方向に進みつつ話はイロイロ脱線した後に北の国に**拉致られちゃったり**して最後は**海戦モード**という

要はテポドンから逃げるアクションゲームです。しかしこのゲーム、ボイスつきなのが功を奏してます。ギャグが下ネタ&不謹慎系で、マンガや歌ネタとかも多いので声アリは大正解じゃないかと。今や坊さんになっちゃいました蛭子神健先生が昔、レモンピープルで**「世の中には言っていいコトと言うと面白いコトがある」**という至言を残してましたけど、一般ゲームの中では内容の過激さにおいて、ぶっちぎりのビクトリーロードを突っ走っています。明らかにシャレの範疇というか異次元ストーリーなンですけど、扱うネタがネタだけに、世間の注目的にドンピシャのタイミングでリリースされ当然の如く**「こういうゲームを販売するのは不謹慎」**と東スポやらＴＢＳサンデージャポンにまで怒られる始末。最初からこの騒動すら狙っていたとしたら正にメガンテのような必殺マーケティングですが、ちなみにこのゲームのメーカーのファミリーソフトといえばガンダムやあすか120%などのプロデュース等で知られておりますが、社長の宮川総一郎氏といえばあの漫画**「マネーウォーズ」**の作者でも有名で、漫画の中で証券周りの設定がかなりアバウトですけど、実はこの辺の考証をしていたのは証券会社時代当時、宮川社長の先輩だった現Ｂ社のＫ社長だったというのは絶対に秘密です。



絵●安本豪"Ieye"

殺伐ゲーム超特急

BLOODY GAME EXPRESS

text by 原田勝彦

限界知らずの超高速&加減なしの大クラッシュに失禁寸前！

お上品なモラルなんぞブッ飛ばせ！　破壊と暴力に満ちあふれたナイスなタイトルを暴走気味の情熱に包んでお送りする新連載第1回!!

第1回

バーンアウト2 ポイント・オブ・インパクト

ジドライブ（レーシング）
メサミー　機PS2
¥6,090円（5%税込）　発04年4月1日

風雲急を告げる新連載！　とか何とか気張ってはみたものの、次に書くことが何も思い浮かばない今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。えー、突然ですが、殺伐としたゲームを毎号取り上げることになりました。一言で言えば、破壊・殺戮・暴走の限りを尽くした愉快なゲームを紹介するコーナーです。あるいは、精神的にいろいろと問題を抱えた人が遠ぼえしながら憂さ晴らしできる、マイナス方面に癒やし系なゲームの紹介とでも言いましょうか。すみませんひと言で終わらなくて。

ですます調で書いてると調子が狂うのでやめよう。つーわけで今回は『バーンアウト2　ポイント・オブ・インパクト』だ！　近頃の国産レースゲームがどうも楽しめずに悩む人や、気取ったドライブシムもどきなんざクソ食らって窒息死しちまえと嘆くスピードジャンキーのための、純度の高い暴走ゲームだ。

レースゲームだってゲームと名乗るからには、駆け引きってモノがいる。リスクとリターンをはかりにかけて、肌があわ立つようなギリギリの瞬間を綱渡りし続けてこそゲームなわけで、ただコースと車があればそれでいいってわけじゃない。そのコースの上で、車を使って、プレイヤーに何をさせたいのか？　そこがぼやけているようじゃ、どうしようもない。

『バーンアウト2』の場合は明確だ。一般車両がひしめく、ごく日常的かつ現実的な街の中で、数々の危険走行をさせたいわけだ。このゲームでは、反対車線逆走、一般車両とのニアミス、ドリフト走行、坂道でのジャンプといったリスキーな行為が推奨されている。危険走行をすればするほどブーストメーターがたまり、満タンになったところでブーストボタンを一発押せば、爆発的な加速力が得られる。視野が狭まり、街灯やビルが残像を残しながら背後に消え去っていく……心なしかBGMの音量まで上がっているらしい。そうだ。これだ。この感じ、たまらねえなぁ。しかもブーストは一発で終わるわけじゃない。ブースト中の危険走行もしっかりカウントされており、ボタンを押しっぱなしにしていればブースト終了直後にまたブーストがかかる。プレイヤーの技量次第では、ゴールまで途切れることなくブーストし続けることができるだろう。

しかし、いくらブーストが続いたとしても、人間の集中力は続かない。時速200キロ以上で反対車線を走り続けたらどうなるか、その結末は誰でも想像できるだろう。対向車のヘッドライト、耳を切り裂く衝突音……スピードの恍惚から目覚めると、そこにはバラバラになって飛び散る自分自身がいる。ハイリスク&ハイリターンを追求した結果、自分が「燃料噴射装置付きの自殺マシーン」になってしまった。このクラッシュシーンが実に心臓に悪い。胸のあたりで2B弾が炸裂したかのような衝撃が走る。そして、その次にやってくるのは後悔の念だ。ブーストをやめて無難に安全運転していれば、トップをキープできたのに。だがそれでも、次の瞬間にはブーストボタンに指が伸びている。

これまで熱いゲームには何度も出会ったが、本当はこんな「冷たいゲーム」がやってみたかったんだ。血の気が引いて冷や汗が止まらないのに、それでもやめられない、そんな中毒性のあるゲームが。『バーンアウト2』には、いろいろな意味で衝撃を受けてしまった。本当はあと4ページくらいは語りたいのだが、編集部が1ページしかくれなかったのでこの辺にしておこう。とにかく、自分の心臓を痛めつけたくてたまらない自暴自棄なお年頃の人に、大いに本作をオススメしておく。



クラッシュシーンに凝るあまり、被害総額を競うモードまで用意されている……



第 3 特集

—これをやらずに何をやる？—

『モンスターハンター』を楽しめ！

『モンスターハンター』はなぜこれほどまでに注目を集めるのか!?

text by 編集部

『モンスターハンター』（以下『MH』）がすごい。各ゲーム誌が、発売から3ヵ月近く経つ今もまだ誌面で取り上げているのだ。20〜30万本のスマッシュヒットで、シリーズものでもないのにである。こんなことは久しぶりのような気がする。

なぜ『MH』はこれほどまでにゲーム誌全体で取り扱われ続けるのだろう？

ひとつ目の理由としては、『MH』がコンシューマにおけるネットゲームの現状に、希望の光をもたらした点が挙げられるだろう。

『MH』はネット対応ゲームである。つまりオフラインでもオンラインでも遊べるということだ。この手のタイトルはこれまでにかなりの本数が出ているが、そのほとんどはオフで遊ばれることが多い。『MH』でも、オフとオンでのプレイヤー数を比較した場合、オフのほうが圧倒的に多いだろう。やはりオンへの敷居はまだまだ高いのだ。それを乗り越えるには、やってみたいと思わせるソフトの力が必要になる。

そして『MH』は、その力を十分持っていた。プレイしていると、ネット慣れしていない感じのプレイヤーや、紹介文に「初オンです」と書いているキャラクターを多く見かける。彼らにとって『MH』は、「オンラインにつなぐ気になった」初めてのタイトルなのだ。ネットゲーム時代の到来が叫ばれながら、その実、なかなかユーザー層が広がらない現状において、こういった新規ユーザーを獲得できるタイトルを見逃す手はない。

ふたつ目の理由は、『MH』がまったくの完全新作だったことである。

今までのコンシューマにおけるネットゲーム、またはネット対応ゲームを見ると、ある程度の数字を出したものにはすべて、『FF』、『信長』、『みんなのGOLF』、『バイオハザード』などの冠がついていた。だが『MH』は、何の後ろ盾もないうえに、オフとして見ても新作なのだ。この点からも、かなり貴重なタイトルと言える。

だからこそ各ゲーム誌は『MH』を盛り上げ続ける。それはネットゲーム発展のためでもあり、新作が求められ続ける昨今のゲーム事情を反映したものでもあるのだ。

とはいえ、先にも述べたとおり『MH』はスマッシュヒットタイトルである。知らない方も多いだろう。そこで今回はやや粗削り感が否めないながらも、コンシューマネットゲームの新たな光となった『MH』を、1号遅れのレビューと座談会を兼ねて紹介してみようと思う。

緊急座談会 『モンスターハンター』を語れ！

text by 編集部

『モンスターハンター』のどこが面白かったのか？ を再確認するため、座談会を敢行。GMの経験もあるA氏も参加して、もうてんやわんやの大騒ぎ。

『モンスターハンター』（以下『MH』）が成功したのはなぜか？ そもそも面白かったのか？

個人によっては考えも異なる部分なので、一概に述べることはできないが、ちょっと集まって話してみれば何かが出てくるかもしれない。

そこで『MH』好きを自称する、「ゲーム批評」遠藤、「ユーゲー」榎本氏、ライター池谷氏の3人が集まりちょっと語ってみることにした。どこから嗅ぎつけたのかは知らないが、GM経験のあるA氏をも巻き込んだ熱き座談会の模様をお届けしようと思う。

昔かたぎのアクションゲームがオンラインで成功した理由

遠藤（以下 **遠**） 本日はお忙しいところ、こんな急な企画にお付き合いいただき、本当にありがとうございます。本題に入る前に確認しておきたいのですが、みなさんはどの時点でオンにつなぎました？ 私はリオレウス（※1）戦で詰まっていた時ぐらいです。ちなみに現在のハンターランク（※2）は15です。

A氏（以下 **A**） 俺は最初からつなげてましたけど、いろいろとやり過ぎているので、ハンターランクはまだ3ですね。

池谷氏（以下 **池**） 3！ それって書いても大丈夫ですか？

遠 問題なしです。いろんなタイプがいたほうが良いじゃないですか。

榎本（以下 **榎**） 僕は肉をひとつ、ふたつ焼いてからすぐに、って感じですね。ハンターランクはラオシャンロン（※3）クエストを経験している12です。

池 僕はわりと人見知りするので、ある程度は他人に迷惑かけない装備をそろえてから、ランポス（※4）シリーズそろったくらいからでした。イャンクック（※5）系装備はなかったと思います。ハンターランクは15ですね。

遠 みなさんの状況はよくわかりました。ところで『MH』をプレイした感想はどうですか。面白かったですか、面白くなかったですか？

池 面白かった。

榎 面白いけど、人には簡単に勧められない。

遠 何でですか？

榎 だって、これほど人を選ぶゲームはないでしょ、やっぱり。

コンシューマオンラインゲームに影響を与えたタイトルたち



「モンスターハンター」
RPGを中心としたラインナップの中、純粋なアクションを楽しませるために登場したMOゲーム。昔ながらのアクション好きたちはこぞって食いついた？

「FF11」
大人気シリーズゲームのナンバーを継いだMMORPG。当初オンラインにすることへの疑問の声も多々聞かれたが、根強いファンにより支えられている





「ファンタシースターオンライン」（『PSO』）
アクション要素は取り入れられ、コンシューマオンラインゲームとしては、初の成功を示したMMORPG。ドリームキャストが残した名作のひとつ

池　『FF11』とか『エバークエスト』よりは、全然勧めやすいですよ。

榎　でも、アクション駄目な人は絶対に駄目。キャラクターのレベルがないから、頼れるのは己の腕だけ。昔っぽい作りですよね。だから今の人には勧めることができない。だって卵の運搬クエストとかやらせたら、すぐにやめますよ。こいつならわかってくれるかな、って人じゃないと勧められない。

池　段階を踏んで進める感じはしないですよね。肉とってこい、魚釣ってこい、ランポス狩ってこい、まではいいとしても、そこからいきなりイャンクック。イャンクックってすべての飛龍の動きに通じるものがあって、飛龍戦のノウハウがすべて詰まっている感じがする。

遠　あそこは第1の壁ですね。

池　あそこを越えると、すべての飛龍と戦う基本がつかめるんですけど、逆に言えば、あそこで一定のレベルを要求される、ってことになる。

榎　じゃあリオレウスが第2の壁ですね。あれだけ露骨に逃げ回られると、カルシウム足りない人にはつらいでしょ。

池　そう考えると、アクションゲーム初心者に勧めるには、確かに厳しすぎる気はしますね。

榎　逆にアクション好きな人とか、昔のゲームの文法で育っている人（死ぬのは俺が悪い）なら、順応できる。そういう人なら面白いと感じることができる。壁際での視点の話なんて、まさにそれですよね。まぁしょうがないし、って思えるようにならないと、あそこをブツブツ文句ばっかり言う人は向いてないですよね。

A　でも、アクションRPGではない純粋アクション、つまり経験値がないってことに初めはびっくりしませんでしたか？

榎　した。あれでネット廃人が強い、っていうのは多少軽減されたような気もする。

池　僕は今回、『MH』のレビューも担当していて、そのことにも触れているんですけど、オンラインゲームはやっぱり月額料金、ってビジネスモデルなので、時間をかけさせたがるじゃないですか？　でも、時間をかければかけるほど、ゲームの密度は低くなっていくのが当然で、時間単位で考えれば、オンラインはオフラインに比べてぬるい、刺激の薄いものになってるんですよね。だからこそ経験値稼ぎの必要がない『MH』ってすごく新鮮に感じましたよ。あくまで実力第一、成長要素といっても装備の強化くらい。ここだけ見れば、オンラインゲームの新たなスタイルを確立したと思いますね。

A　でも今の話を聞いて考えたんですけど、『M

H』に経験値稼ぎの必要がないっていうのは、敵を倒して素材を集める行為に変わっているだけなんじゃないですかね？　確かに目線は変えているとは思いますけど……。

遠　どうですかね。時間をかければ経験値はどうにかなりますけど、『MH』で素材を集めるのは己の腕次第ですから。うまい人はそろえなくてもどうにかなる。

榎　ただ操作に関して言えば、慣れの問題が多少はあったとしても、努力は報われないよね。

A　下手な人でも、初期段階でいろいろ集めればどうにかなるんじゃないんですか？

榎　いや、駄目な人は駄目でしょ。言い方は悪いかもしれないけど、支給アイテムをほとんど取って、勝手に突っ込んで3回とも自爆されると、もうこいつとは遊べない、ってなるでしょ？
　その人なりの努力はしているのかもしれないし、戦闘地域に来るなとは言わないけど、やっぱり越えられない壁がある。だからアクションなんだろうし。個人の腕のレベルだから、武器や防具でどうにかなる問題ではないですよね。

遠　その意見に異論を唱えるわけじゃないんですけど、私は運搬クエストが好きなんですね。ただ運ぶだけの非常につまらないクエストですけど、これは腕が関係ないですし。

榎　それは薬を使って（※6）一気にとかじゃなくて？

遠　違います。運んでいる最中のギリギリ感が良くないですか？　でも大抵の人は「時間かかる割にはポイントが」とか「面倒くさい」って言うんですよ。

A　それはやっぱりみんな恐竜を殺したいんですよ。

池　僕も狩りのほうが好きですね。

遠　いえ、それは一番面白いのは狩りですよ。でも、それほど急ぐ必要はないというか、それもハンター生活というか、カプコンが狩り以外の部分を昇華できなかったというか……。

榎　釣りもおまけみたいな感じだからね。

遠　そうですよね。敵だとガノトトスしか釣れませんけど、もっと普通に釣りをしていて、「ごめん、敵釣っちゃった」っていうのがあっても良かったと思うんです。そう、アクシデント的なイベントがないんですよ。

A　ゲームがプレイヤーを選んでるんでしょうね。基本は狩りだ、って。

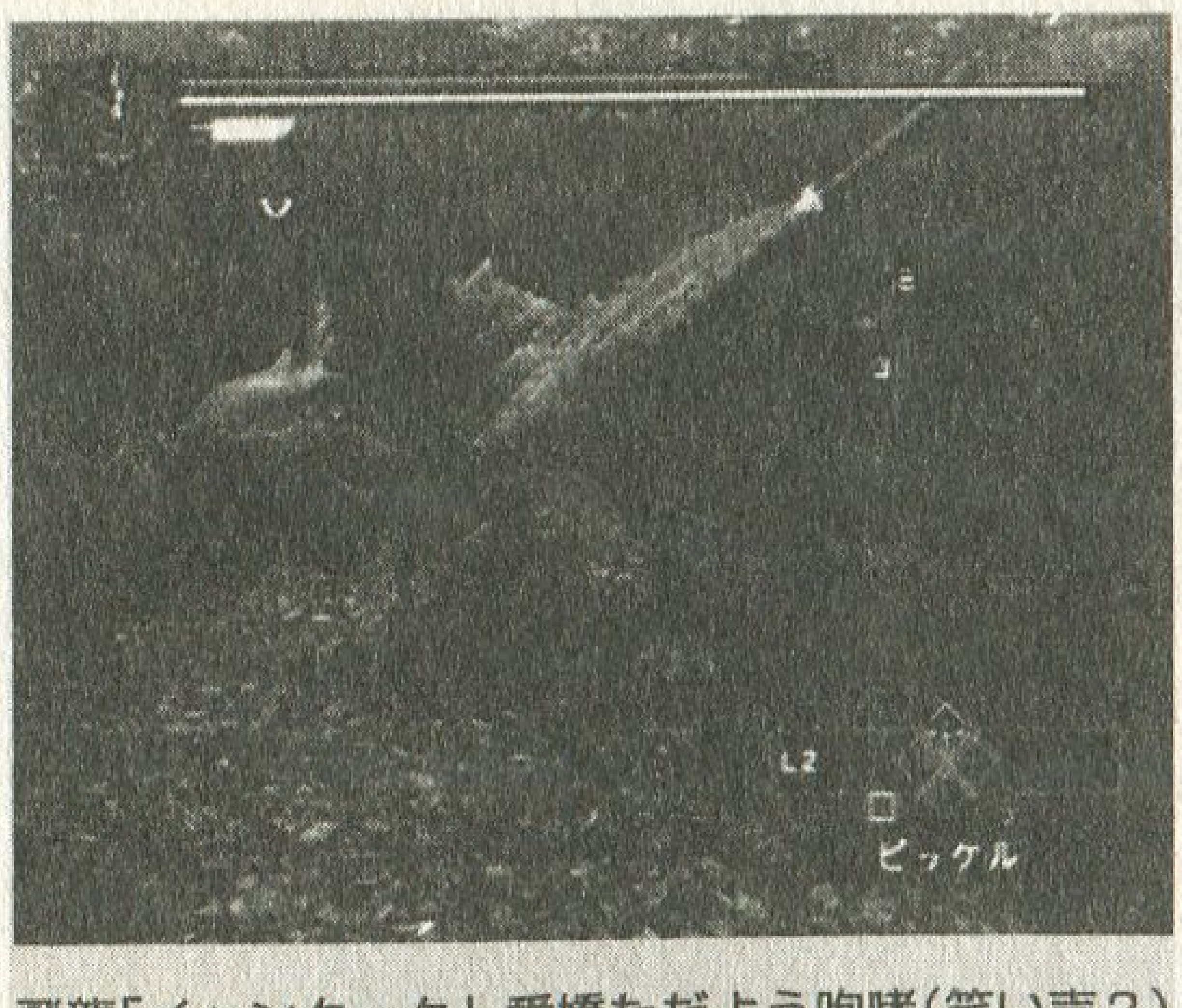
榎　でも、本当に狩りを体験させるなら、その辺の雑草を食べるとか、その日暮らし感を出さないと。やり過ぎるとMMOになるけど、そこまでやっての「狩猟生活」だと思う。

A　でもやり過ぎると、『MH』が持つ気楽さはなくなると思いますよ。『MH』はランク3のアイテムまでしか受け渡しができないから、ゲーム中の交易がない。だから『PSO』みたいに、レアアイテムのばらまきがない。プレイヤーに投げっぱなしなので、プレイヤーの裁量でできる分、気楽なんだと思います。

榎　組みたくなければ、組まなければいいだけだしね。こういったシステムは、GMの立場から見てどうなんですか？

悪が存在しなければ GMがいる必要もない

A　投げっぱなしなので、プレイヤーのやりたいようにできると思いますよ。発言にしても、



飛龍「イャンクック」。愛嬌ただよう咆哮（笑い声？）が魅力。一見まぬけな顔をしているが、初めて出会った時には高い壁となって立ちはだかる強敵。

よほど悪質でない限りは報告を受けても、すぐに見つけ出してどうこうということはなく、巡回している最中に出会ったら注意する、って感じですかね。8人しか街にいられないですから、無理にどうということはないと思います。

榎　確かに、8人いるところで問題が起きて、9人目のGMが出てきたって話は聞いたことがない。『MH』にGMはいるんですかね？

A　サーバー管理者はいるでしょうけど、GMと呼べるほどの権限を持つ人はいないと思います。いて隠れGMでしょうね。カプコンかKDDIの中に『MH』部署があって、ゲーム内の治安を守るという感じでしょうか。『MH』の場合、GMがどうというよりは、プレイヤーからの密告に委ねている面が大きそうですね。

榎　じゃあ『PSO』みたいな、チート一斉取り締まりもないってこと？

A　ないと思います。その理由がさっき言った「経済（交易）」がないということ。『MH』に出てくるレア武器はばらまけないですから。オンラインゲームの場合、接続時間＝利益という考えですから、そのバランスを崩す行為ができない、つまり動く必要がないってことです。

榎　つまり、ゲームの寿命が縮まないから、動かないってことですか？

A　そうですね。GMは悪がなければ、何もしないんです。その悪っていうのも、プレイヤーにとっての悪ではなく、会社にとっての悪なんですね。よくGMは何もしないと言われますけど、基本的にプレイヤー間の問題には突っ込みません。さすがにロビーでハラスメント発言が行われていれば、ゲームのイメージが悪くなりますから注意しますけど、それが個人チャット、2人の間で行われていることであれば、まったく問題とすることはないですね。もちろん、個人チャットで嫌がらせを受けているというケースもあるかもしれませんけど。ほかで言えば、移動チートなんかはサーバーに負荷をかけるので確実に言われるでしょうね。ただ、アイテムチートに関しては渡すことができない、なおかつオフラインでやる分に関してはグレーゾーンなので、しょっぴけないと思います。注意だけはするでしょうけど。『MH』はGMそのものをあまり必要としないシステムとは言えますね。

既存のオンラインゲームとは逆のベクトルを目指したのが成功の秘訣か

遠　でも、聞けば聞くほど30万売れたのが不思議だと思えるケースのタイトルですね。

榎　アクションゲームにある程度の腕がないと、売っている人は多そうだけど。

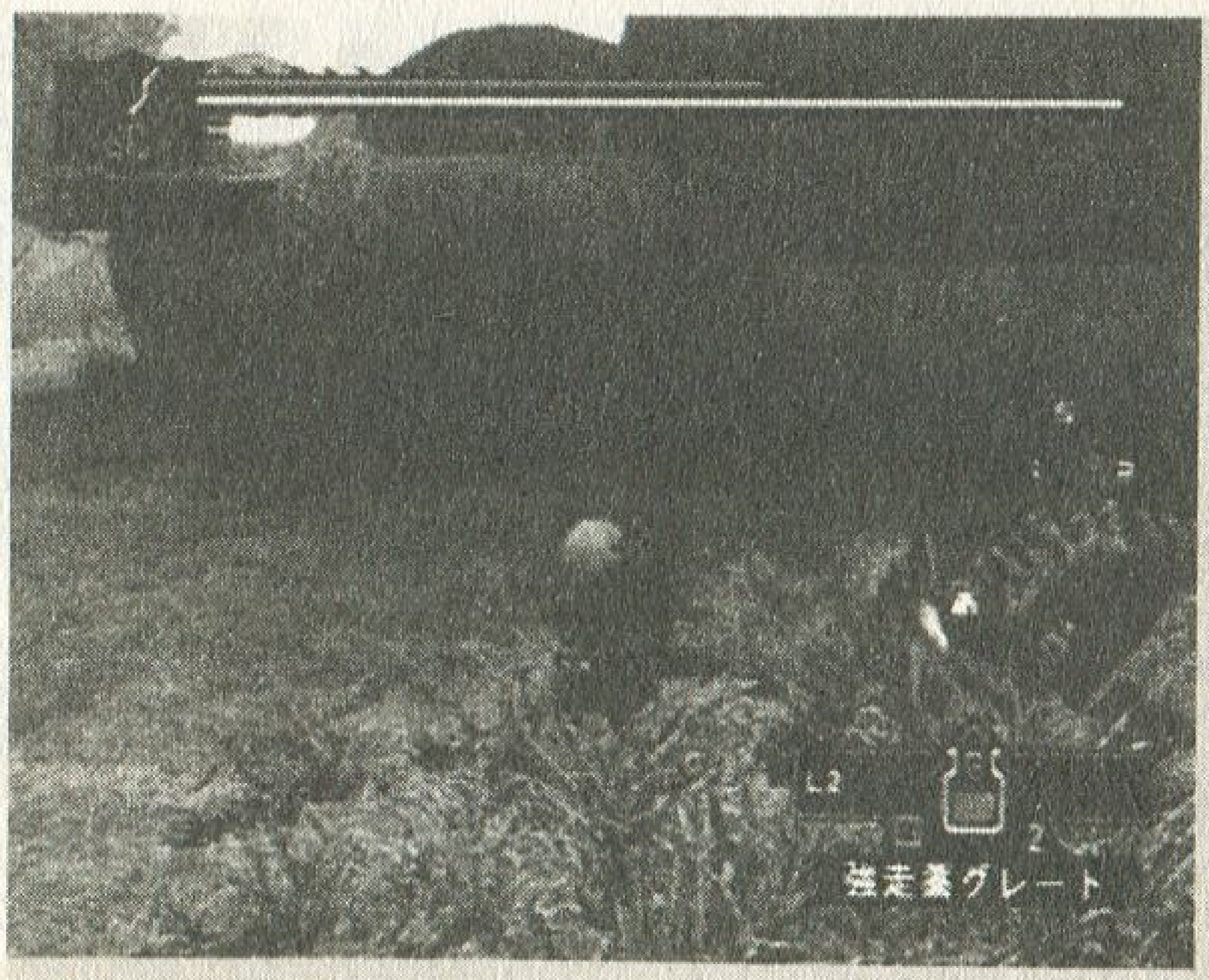
遠　だからといってクソゲーというレッテルが貼られているわけでもないですよね？

榎　今のゲーマーが、メーカーが考えているほどぬるくはないってことなんですよ。

遠　同じアクションなら、『ビューティフルジョー』のほうが断然難しかったですからね。

榎　こんなの出したら売れないかも？　って考えてレベル下げるけど、あまり関係ないのかもしれないね。結局、みんなアクション好きってことじゃないのかな？

A　でも『無双』が今のままのシステムでオン



「飛龍の卵、運搬クエスト」。分かりづらいかもしれないが、強走薬を使っているので、走り続けることが可能。近くにいるランポスの隙をつくスリルがたまらない。

ライン化したら、『MH』から人は一気にいなくなるでしょうね。
遠　『MH』はある意味でマゾゲーですから、自分を追い込めるタイプしか残らなそうな気はします。
榎　『無双』系は女の子でもできるのが強み。それで思い出したけど、『MH』にリアル女の子はほとんどいないと思う。
池　女キャラは多いですよね。みなさん男性キャラでやってるんですか？
榎　僕はそうです。
A　男キャラの叫び声が最高ですよね。
遠　……。
池　あれっ？
遠　ネカマじゃありませんよ。話をそらしたいので、話題を変えますけど、最初のキャラメイクって意味あるんですかね？　装備変えると、髪型変わりますし、肌の色とかもつける防具によってはすべて隠れる。ある意味、すべてが全否定されているような気が……。
榎　装備は装備で見た目が同じようなキャラクターばっかりになりますしね。
池　そういえば随分長いこと、自キャラの素顔を見てないかもしれない。
榎　その部分はHDDに依存してもらいたかったですよね。防具の色を変えられるでもいいし、もちろん増えたっていい。パッチ当てて、もう少し個性が出るようにしたかった。
A　HDD使用しなかったのは、『FF11』の脱落組を拾いたかったからでしょうね。月額課金以前の問題に、長いアップデートなどのシステムがつらくてしょうがなかった人、そういった人に対して、お手軽にできるタイトルとして売り込んだのが『MH』なんだと思います。
榎　『FF11』と逆のベクトルで攻めたことによって、脱落組を獲得できたと。
A　もちろん『FF11』をやっている人間が息抜きも兼ねてってこともあるでしょうけど。どちらにせよ、気楽にという部分に多くの人が反応したのは事実だと思います。
遠　盛り上がってきたところ非常に残念ですが、時間も迫ってきましたので、そろそろお開きにさせていただきたいと思います。
榎　時間がたつのは早いですね。じゃあ今度は、この4人で『MH』やりましょうよ。
遠　それはいいですね。じゃあ私のハンターネームですけど……。
池、A　……。
遠　どうかしたんですか？
池　いや、その、だってそれ教えちゃったら仕事サボって遊べなくなるじゃないですか！
A　同じく。
遠、榎　万が一見つけたら「石ころ」（※7）ぶつけますから。

※1　オフライン最強と言われる雄火龍。対をなす雌火龍に、リオレイアというタイプもいる。
※2　1〜20まである。クエストをクリアするごとにポイントが溜まり、規定値を満たすと上がる。13以上になると、剥ぎ取れる素材に高位なものが加わる。
※3　別名、老山龍と呼ばれる巨大な龍。特別なエリアで戦うことから、別格だと判断されている。基本的にはひとりではクリアできないクエスト。
※4　一番最初に出会う敵意をむき出しにしてくる小型恐竜。同じ体型に、麻痺攻撃を持つゲネポス、毒攻撃を持つイーオスがいる。
※5　一番弱いとされている飛龍。たいていの人はここで初めて飛龍戦を経験する。
※6　「強走薬（グレート）」という薬を飲むことで、スタミナを消費せずに走ることが可能。運搬クエストは指定アイテムを持つと動きが遅くなるため、薬を飲んで走り続けたほうが良い。
※7　攻撃系では最弱のアイテム。

『モンスターハンター』（オフライン編）

心の奥底に眠る野生の闘争本能 それを刺激されて面白くならないはずがない

狩るか狩られるかの「狩猟生活」の繰り返し。もちろん決められたストーリーは存在しない。だけど、そんな当たり前のことが本当に楽しく思える。

text by 池谷勇人
プレイ時間：150時間

マルチマッチングBB対応タイトルとしては初の完全オリジナル作品とあって、発表当初から大きな注目を集めてきた本作。当然ながらオンラインプレイが主体の作品ではあるが、PS2ユーザーにとってまだまだオンラインの敷居は高く、実際はオフライン専門のプレイヤーも多いのが現状だ。

というわけで、ゲーム内容紹介も兼ねて、まずはオフラインプレイ時のレビューからいってみよう。

融合された世界設定と特殊な操作システム

舞台は、世界をまだ飛竜（ワイバーン）と呼ばれるモンスターたちが闊歩していた時代。プレイヤーはここでひとりのハンターとなり、狩るか狩られるかの狩猟生活に身を投じていくことになる。

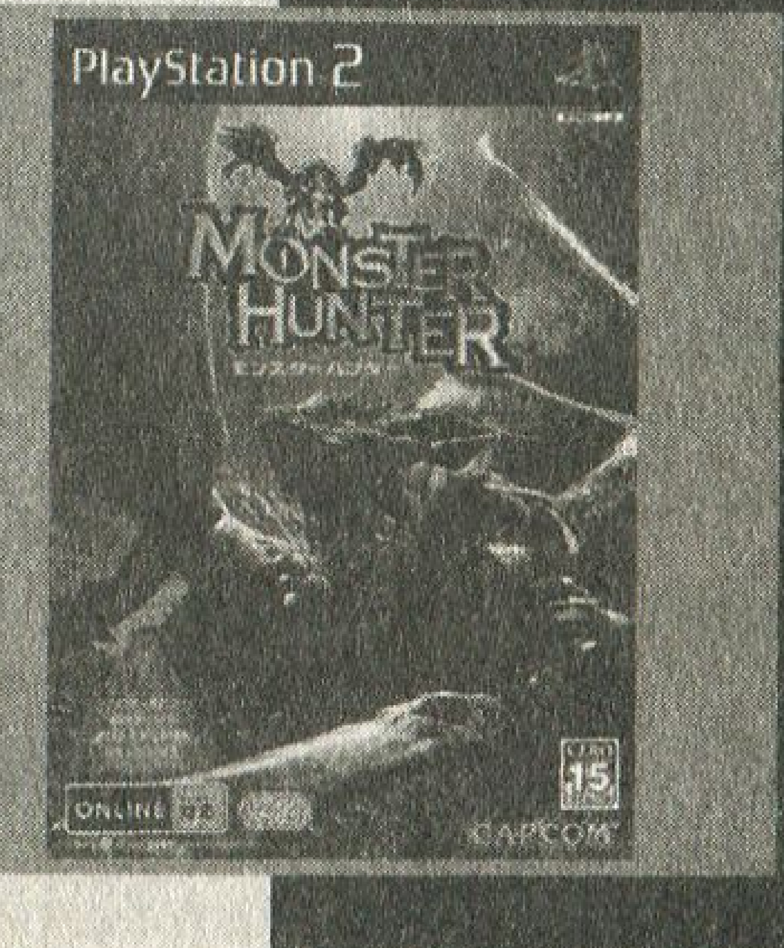
モンスターといっても人間に敵意を持った邪悪な存在というわけではなく、どちらかといえばマンモスや恐竜のような「デカくて凶暴なイキモノ」といった位置づけ。ここには正義も悪もなく、ただ生活の糧を得る、sw手段として「狩り」がある。中世ファンタジー風の文化と原始的な狩猟生活が融合した独特の世界観がユニークだ。

ゲームの流れを簡単に説明すると、村でクエストを受注→狩場へ赴き、クエストを遂行→村へ帰還し、また次のクエストへ……といった具合。ストーリーなどはほとんど存在せず、とりあえずは全部で40以上あるクエストをすべてクリアするのがオフラインでの目標になるだろう。こう聞くと結構多く感じるかもしれないが、個々のクエストは20分～30分程度で終わるため、意外とあっさり終わるボリュームだったりする。

クエストを受け、一歩フィールドに出れば完全にACGの世界。装備による攻撃力・防御力の変化はあるが、レベルや経験値による成長は一切なく、クエストの成否はかなりプレイヤー自身の腕前に依存する。

操作はやや特殊で、右スティックで武器攻撃を行うのが最大の特徴だ。たとえば大剣なら、右に倒せば斬り上げ、左に倒せばなぎ払いといった具合。ロックオンや自動追尾といったシステムはなく、左右のスティックでしっかり狙いを定めてあげないと、びっくりするくらい攻撃が当たらない。それゆえ敷居は高いが、その分攻撃が敵に食い込んだときの気持ちよさはかなりのもの。最近はやりの「バッサバッサ斬りまくる爽快感」よりも、スティックに「狙って狙ってズバッと当てる達成感」を重視した作りと言えるだろう。武器は大別すると大剣、ランス、ハンマー、片手剣、ボウガンの全5種。いずれもかなりクセが強く、「使いこなす楽しさ」は十分だ。

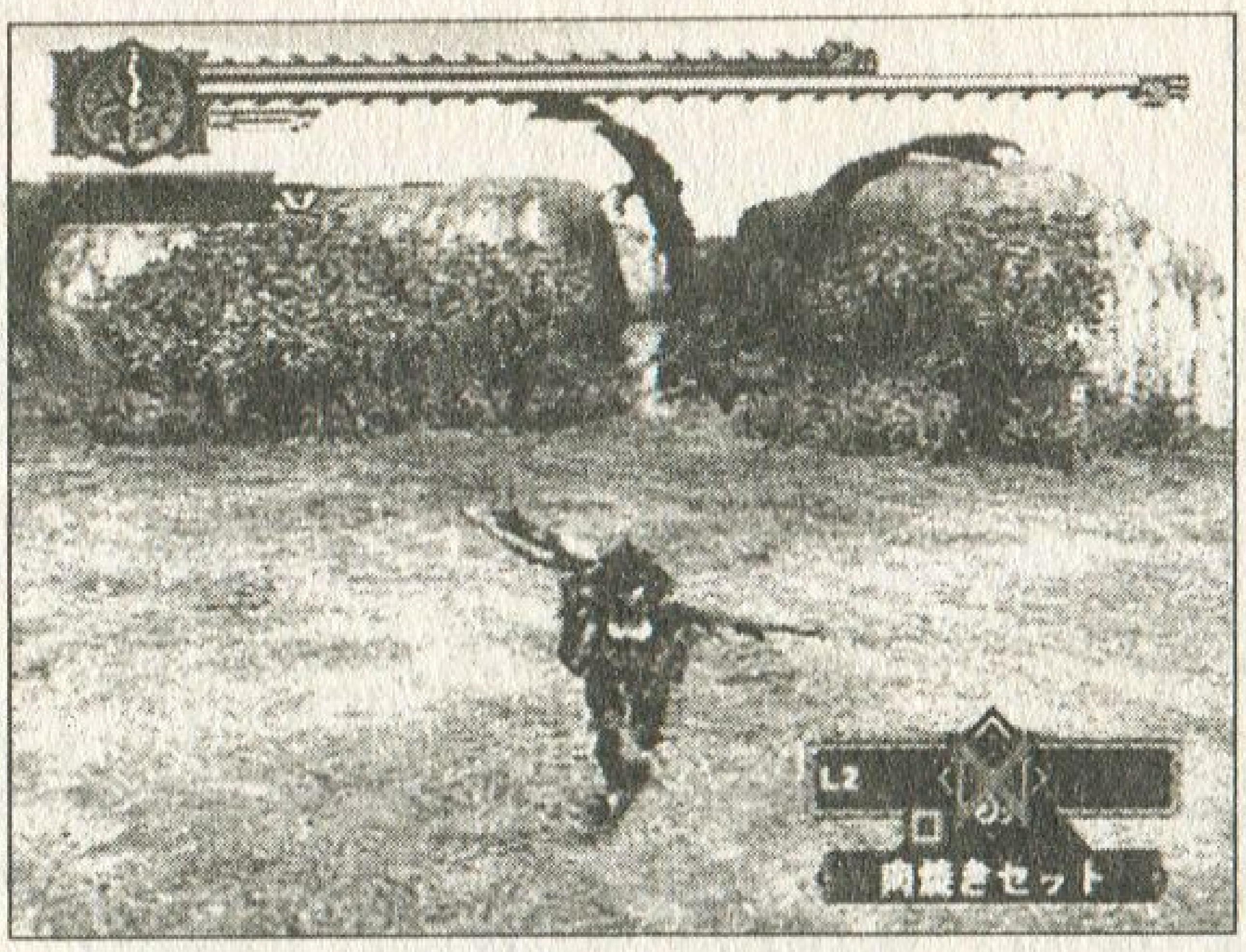
マルチプレイが前提のためか、



ジ ハンティングアクション
メ カプコン
機 PS2
¥7,140円（5％税込）
発 04年3月11日

対飛竜戦のバランスは厳しめ。マルチプレイでは敵の攻撃が分散するが、オフラインではすべての攻撃がプレイヤーに向くためなかなか攻撃に行くチャンスがない。ただ、この辺りはアイテムが救済措置となっており、閃光玉や落とし穴といったアイテムを活用すれば比較的簡単に飛竜のスキを作り出すことができる。準備にお金をかけるか、かけないかで難易度を調整できるというわけだ。

ちょっと残念だったのは、敵があまりにも巨大なため戦闘中は飛竜の「足」とばかり戦う羽目になってしまう点。操作面の繊細さに比べ「足」との駆け引きは大ざっぱで、やや不釣合いな印象を受けた。ついでに壁際だと致命的に状況把握不能になってしまうカメラも改善願いたいところだ。



オフライン最強飛龍と呼ばれる「リオレウス」
たいていのプレイヤーがここで時間切れを味わうことになる

一流ハンターへの道のりは全クエストクリア後から

討伐後は死体から皮や骨などさまざまな素材をはぎ取ることが可能。これを元手にお金を稼ぎ、少しずつ装備を整えていくのも楽しみのひとつ。レベルアップはないと書いたが、武器や防具の生産・強化がこれに代わる成長システムとなっている。

武器や防具は店で売っているものもあるが、より強力な装備を手に入れたいなら、店に素材を持ち込み、直接加工してもらうほうが有効だ。武器防具ともに種類はかなり多く、見た目のパターンも豊富。しかも武器については強化によりさらに何パターンにも派生するため、やり込みがいは十分だ。何より、何度も討伐を繰り返してやっとお目当ての装備が作れたときの喜びはひとしおだろう。

全クエストクリアはスタート地点にすぎず、そこからさらにレアな武器や防具を収集していくのが「本番」だとも言える。

用意された獲物、狩るための武器 戦う条件はそろっている

人々の暮らしが狩猟から農耕中心に変わったのは、もう何千年も前のハナシ。しかし、多少身の危険を伴うにしても、実はこの「狩猟生活」というのは案外楽しいものだったんじゃないかと思う。

どんなに平和ボケしても、僕らの奥底にはまだまだ野生の闘争本能が生きている。正義も悪もなく、ただ生きるためだけに、存分に己の力を振るうことが許されていた時代。戦い、そして見返りを得る――そんな当たり前のことが当たり前に行われていた時代。これって実は、ある種の理想的社会だったりするんじゃなかろうか。

ここにあるのは、まさにそんな「狩猟生活」の再現だ。武器や防具がほしければ自ら素材をはぎ取ってくるしかない。回復アイテムが欲しければフィールドから薬草やキノコを採取し、調合するしかない。この世界では、欲しいものは自らの肉体で戦って手に入れなければならない。

一歩外に出れば獲物は存分にいる。それを狩るための武器もある（嬉しいことに、刀や銃といった、わりと近代的な武器まで用意されている）。それまで他生物におののいていた人類が、優れた武器や戦闘技術で他生物を圧倒し始めた頃。狩猟生活時代の中でもとびきり活気にあふれ、充実していた一瞬に参加できるのだ。

ならば、面白くないわけがない。ストーリーなんてなくてもいい。戦う場があり、戦う理由があり、戦う力がある。それだけでも、遊ぶ価値は十分にある。

関連作品

『ファンタシースターオンライン』

ジRPG
メセガ
機DC ¥7,140円 発00年12月21日

コンシューマにおけるMMORPGの金字塔であり、『モンスターハンター』の礎となった作品。ネットワークにつなぐことで最大4人パーティを組み、互いに協力しながら自動生成ダンジョンを進んでいくことができる。

『モンスターハンター』（オンライン編）

オンライン社会の「価値観」を打ち破る可能性を秘めた偉大なるダイヤの原石

経験値稼ぎでダラダラとプレイをさせていた既存のオンラインゲーム。そこからの脱却を狙ったはずが、形が変わっただけというのはちょっといただけない。

text by 池谷勇人
プレイ時間：150時間



ジ ハンティングアクション
メ カプコン
機 ＰＳ２
¥7,140円（５％税込）
発 04年３月11日

　オンラインゲームを遊ぶにあたり、最も大きなハードルとは何だろうか。回線、お金、接続機器……確かにそれらも重要だが、それ以上に切実なのが「時間」の問題だ。たとえば『FFⅪ』では現状の最高レベルである75に達するのには、少なく見積もっても数百時間は下らない。また、一度パーティを組んだら長時間の拘束を余儀なくされることも多く、まとまった時間がとれない社会人ユーザーは満足に遊ぶことさえできないのが現状だ。

　オンラインゲームの場合「ソフトを販売しておしまい」ではなく、販売後も運営費などさまざまなコストが発生し続けることが多い。このため現在は「月額○○円」という形でサービス料を徴収するのが主流だが、それ故プレイ時間を無駄に引き延ばしたがる傾向が強まっている。プレイに時間がかかれば、それだけ長期間サービス料を徴収することができるからだ。

　その点、本作はレベルという概念を潔く取っ払い、またアクション性を高くすることで時間的敷居を下げることに成功している。もちろん経験値稼ぎの代わりにお金＆素材稼ぎの要素はあるものの、腕に自信のあるハンターなら初期装備のままでクリアすることも決して不可能ではない。また、マルチプレイが前提とはいえ必ずしも4人集める必要はなく、ある程度の装備と腕前があれば大半のクエストは1人でも達成できてしまう。「コミュニケーションをエサにプレイ時間をダラダラと引き延ばす」というオンラインゲームの悪習を打ち破り、純粋にゲームそのものの面白さで勝負した勇気は高く評価すべきだろう。

「オンラインならでは」は十分に合格点か

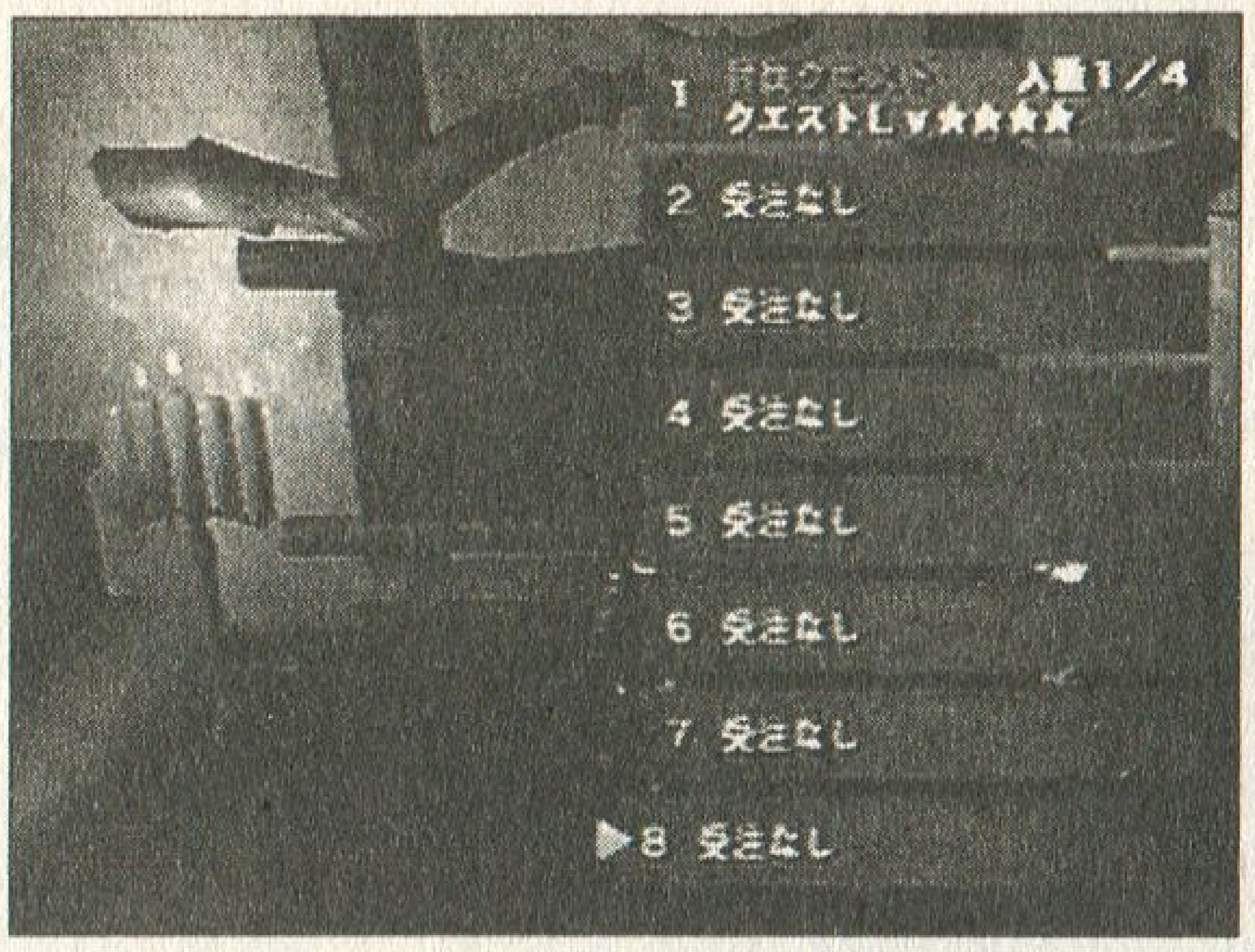
　キャラデータをロード後、NETファイルのロード、ネットワーク設定、接続画面、DNAS認証、MMBB登録画面、カプコンID選択……と気が遠くなるような工程を経て、ようやくネットワークの入り口となるサーバー選択画面にたどり着く（この煩雑さはなんとかならなかったのか）。

　オフラインとの大きな違いは、

①敵が堅い
②最大4人でパーティを組める
③オフラインにはないクエストが楽しめる
④オフラインにはないアイテムが入手できる
⑤ハンターとしての腕前を示す「ハンターランク」がある

といったところ。これだけ見てもわかるように、①以外はオフラインよりもかなり優遇されていると言っていい。オフライン専門のユーザーには申し訳ないが、クエストの量・武器防具のバリエーション・飛竜の種類などなど、どれを

とってもオフラインとは段違いのボリュームとなっている。
　戦闘部分では、4人プレイが可能になったことで飛竜の攻撃が分散。1人プレイ時に比べ、かなり大胆に斬り込めるようになった点が嬉しい。ただ、連携要素は薄く、基本的には4人で飛竜を囲んでざくざく斬りまくる（撃ちまくる）だけ。むしろ互いの攻撃が当たって邪魔になることも多く、「オンラインならでは」の戦術という点ではちょっと物足りなさも感じた。とはいえ巨大な敵を協力して倒す達成感は筆舌に尽くしがたい。戦略などなくとも、十分すぎるほど「狩り」を楽しむことができた。
　また、心配していた〝ラグ〟については、ごくまれに飛竜がワープするような挙動をとることがあるものの、操作のもたつきなどは一切感じられなかった。



8人しか入れないこともあり、あまり意味をなさない「メンバー募集掲示板」。聞かずに参加すると険悪のムードになることもある

「ポイント稼ぎ」はなくて良かった

　ただ、アクションゲームとしてはよくできている本作だが、オンラインゲームとしての基本部分はぐちゃぐちゃである。
　特に全角22文字しか発言できないうえチャットウインドウ展開中は回避も攻撃もできないチャットシステムには閉口した。これでは戦闘中はおろか、街中でのチャットも満足に行えないありさまだ。
　1つの街に入れる人数が最大8人というのも少なすぎる。これでは結局、ハンターランクを頼りにとにかく「えいやっ」と飛び込んでみるしかなく、パーティ作りがえらく面倒になってしまっている。もっと収容人数を増やすか、街ごとに募集コメントを設定可能にしてくれれば格段に遊びやすくなったと思うのだが……。
　また、個人的に違和感を感じたのが、その「ハンターランク」の存在だ。オンラインではクエストを達成するごとにポイントがもらえ、これをためることでハンターとしてのランクが上がっていく。ランクが高くなればより難しいクエスト、よりレアなアイテムが出るクエストを受けられるようになるというわけだ。しかし、序盤はテンポよくランクも上がっていくが、中盤以降はランクを上げるのに莫大なポイントが必要になり、「ポイント稼ぎ」の必要性が出てくる。これは結局、本作が放棄したはずの「経験値稼ぎ」であり、時間稼ぎのダラダラプレイにほかならないのではないか。
　もちろん、ちくちくとポイントを稼いでランクを上げていく作業も、それはそれで楽しい。しかし残念ながらこの作業は「ハンター」という職業には悲しいほど似つかわしくない。せっかくレベルという既成概念を破り、プレイヤー自身の熟練と装備品による成長という、新たな価値観を作り出すことに成功したのだ。安易な「経験値稼ぎ」に逃げなくとも、もっと別の方向で「成長」を感じさせる方法はあったのではないか。

斬新な意欲作だからこそ次作への期待は大きい

　……と、最後はちょっとわれながら厳しすぎる意見になってしまったが、これも本作の斬新さを高く評価したうえでのワガママな要望だと思っていただきたい。
　「狩猟生活」をネットワーク上に再現するという発想、一切のラグを感じさせないオンラインプレイなど優れた点は多い。オンラインゲームの新たな地平を切り開いた作品として、今後のさらなる発展・飛躍に期待したい。

関連作品

『バイオハザード アウトブレイク』

ジサバイバルホラー
メカプコン
機PS2　¥7,140円　発03年12月11日

マルチマッチングBB対応タイトル第3弾。『モンスターハンター』もこの作品も、「サービス料は抑え、パッケージの売上で利益を得る」というマルチマッチングBBだからこそ生まれたゲームだと思う。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第19回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

開発者のアイディアはどんなときに出るか。近年は斬新なゲームなんて久しくお目見えせず、データ量勝負なゲームが市場をにぎわしているけれど、企画立案段階では、斬新なアイディアで売れそうなもの、というなんとも難しいことが要求される。では、どうやって新しいアイディアを出すのか？　下請け会社にとって「企画を通す」ことはゲーム作りを続けるための重要なフィーチャー。ここでは「企画を通せる」ゲームの発想方法を、下請け的発想から考えてみた。ただ、よいアイディアが出ないからこそもうからないとは言えなくもないような……。

第19回　「斬新さを追い求めて」……たどりつけませんでした

Case 1　別の「遊び」を今風にアレンジ

文章を書くにしても、基本的には今までやってきた経験や、見たものを基礎として、それを頭の中でぐるんぐるんとミキシングしてオリジナル作品となる。そういう意味では完全なオリジナルは存在しないとも言えるわけで、ゲームのアイディアも今まであるアイディアの矛先、視点を少し変えたものであるにすぎない。「ケンダマの面白さをゲームで」とか「携帯電話のメールはどうして楽しいのか」など、すでにある遊びの面白さだけを抽出して今風にアレンジするのが、斬新なアイディアのゲームではないか。ただし、完成された「遊び」からは、パクってもクソゲーにしかならない場合も多い。

Case 2　混ぜて別物にしてみる

もう少し発想が詰まってくると、今度は「すでにあるゲームを混ぜればいいゲームになるかもですよ！」と考え出す。たとえば「カッコイイ！　プロレス」と「ストリートファイト！」みたいに。これは一見すごく安易に見えるが、企画というのは「人に説明できてナンボ」なので、あれとこれを混ぜたらこんなに面白くなったよ！　という説明のできるものが他人にも通じやすい。故に企画も通りやすく、斬新なゲームの大半はこのタイプに分類されるだろう。しかしこの発想方法は諸刃の剣。２つ掛け合わせることで面白さがボケて、どっちつかずになり手をつけられないものになる可能性が……。

Case 3　マイナーゲームをこっそりパクる……

ゲームなんてものは、市販されただけでもアタリ時代から考えて、すでに世の中には数万種類存在する。さらに言えばゲームのサイクルは早く、数年経っただけで過去のゲーム（ハード）、ということで過去のあまり売れなかったゲームをプレイし、パクる。何せ、どこかの誰かが一度どこかで企画を通しているゲームなのだから、通らないという道理もない。なぜなら、すでに出来上がったものがあるんだから、よっぽどセンスがない限りは「企画レベルでは」悪くはならない。しかし、元になったゲームをプレゼン相手が知ってたら、即ゲームオーバー。隠し切ることもまた大事。

下請け会社は制作費をいただいて作りたいものを作れるよう、斬新なアイディアをプレゼンする。が、たいていはその企画が通ることはなく、仕事が来ても「この会社面白そうだから、まずは版権ものでも」みたいに、普通の仕事をいただくこととなる。結局、企画書は「作れるものを書く必要はない」わけで、自由な発想でいかに「自分」をプレゼンする、ってことのような気がする。そもそも「斬新な企画」は売上も未知数であり、ハズす可能性も高い。「売れる」ための企画は、常にネームバリューとか、そういうヤツが重要だし……。

イラスト：安本豪“Ieye”



"現場"は燃えているか 第2回

—最前線クリエイターに聞く— text by ゲイムマン

戸隠規泰

Noriyasu Togakushi

社会的にも広く浸透した『電車でGO！』
"職ゲー"トップ作品の軌跡を追う

Profile

1992年、タイトーに入社。
『電車でGO！』シリーズの制作には、家庭用の『1』から携わっており、現在はチーフディレクター。
『スペースインベーダー アニバーサリー』『白中探険部』等のディレクターも務めた。

クリエイターインタビュー第2回は、家庭用ゲーム機の『電車でGO！』シリーズを担当されたチーフディレクター、戸隠規泰氏。先日、最終作となる『電車でGO！FINAL』が発売された同シリーズ。戸隠氏に、思い出に残る作品を振り返っていただいた。

（聞き手・ゲイムマン）

ゲームをやらない人たちに大ヒット

—まず、『電車でGO！』が家庭用ゲーム機へ移植された経緯をお伺いしたいのですが。

戸　アーケード（以下AC）版がたいへん好評なので、家庭用に移植して、もっと多くのユーザーの方にプレイしてもらいたい、ということで春頃に企画が始まったんです。ところが、発売予定が12月だったんで「えっ？　期間ないじゃん」というのが最初の印象でしたね。

—厳しいですね。

戸　ただ家庭用ということで、子どもたちにもプレイしてもらいたかったので、どうしてもクリスマスの時期に出す必要があったんです。時間がないということもあって、AC版とほぼ同じ形になってるんですが、電車の写真やムービーは、ファン層を広められると思って入れました。

—PS版の反響はどうでしたか。

戸　予想してた以上に大きかったですね。ちょうどAC版がいろんなテレビ番組でも話題になっているところに出せたので、こちらが想像していた以上に売れました。

—ユーザーの年齢層は、やっぱり高めなんでしょうか？

戸　いや、子どもさんも電車に興味がありますからね。親にねだっているっていう話もよく聞くし。まあ親からすれば、暴力的なゲームではないんで、安心といえば安心だし（笑）。一方、「昔は電車の運転士になりたかった」という年配の人たちも、多数プレイしてくれましたね。ハードを持っていないという人も多かったみたいですが。

—PSを持ってない人も興味を引かれたんですね。

戸　「ソフトだけ買ったんだけど動かない」って電話がかかってきたりしました（笑）。でも本当に年配の方って、ゲーム機とソフトがあって、初めて動くんだっていうことがわからないんですよ。CDプレイヤーにかければゲームができると思ってる人もいますし。そういう面から見ると、異質なゲームかもしれないですね。

アーケードとは違う方向性を見いだす

―収録する路線は、ユーザーさんの希望を優先されるんですか？

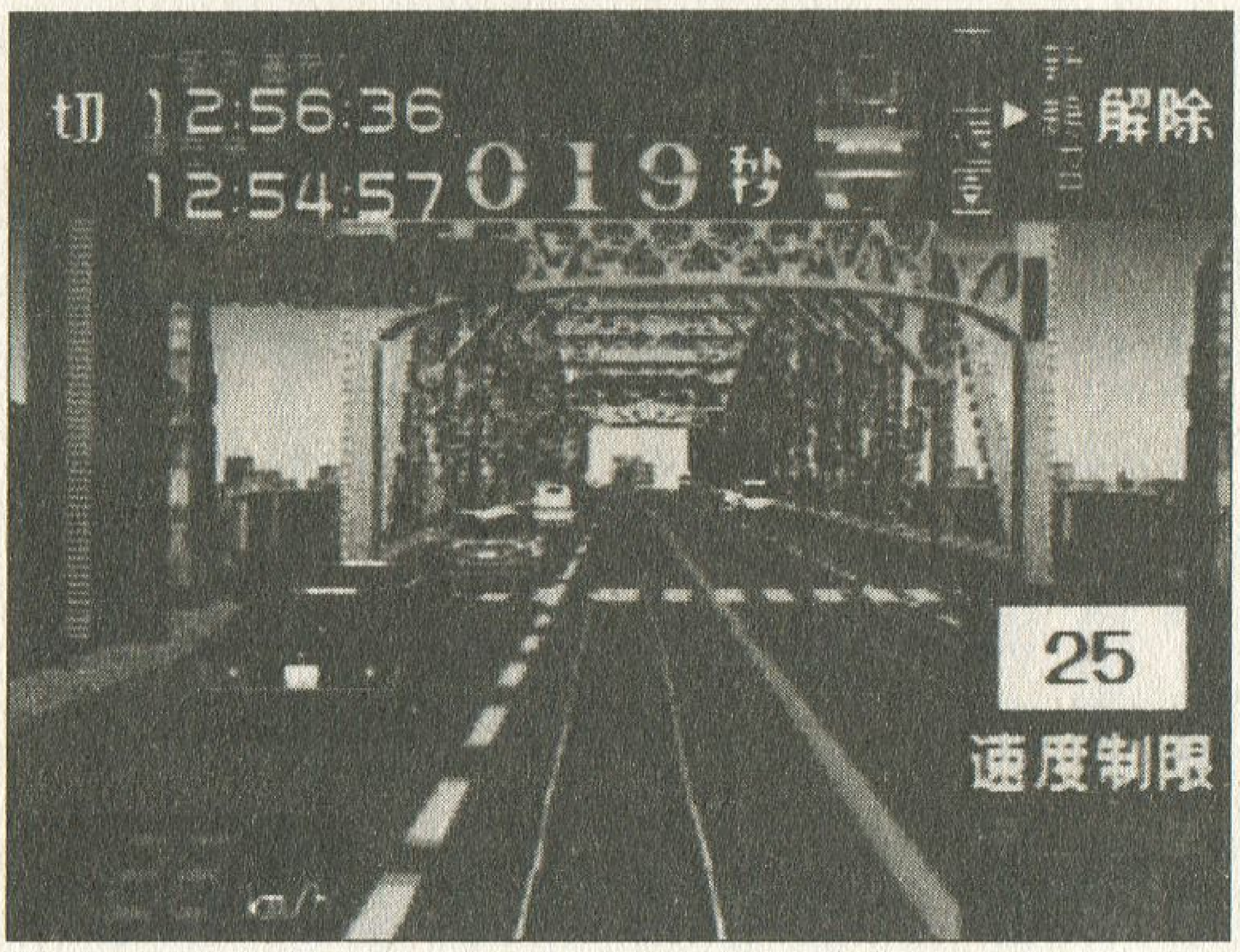
戸　アンケートはがきの中で、「出してほしい路線」という項目を設けています。やっぱり、ユーザーさんの入れてほしい路線っていうのは、普段乗ってる電車なんですよ。となると、人口が多いところの電車を入れたほうが、売上は上がるんですよね。ただし、それ以外の地域でも『電車でGO!』を広めていきたいという考えがあったので、『2』の家庭用版では九州を入れました。人気が高かったのに結局入れなかったのは、常磐線くらいではないでしょうか。

―次の『プロフェッショナル仕様』では、いろんな列車が出てきたのが印象に残っています。

戸　これはベストアルバム的な感覚で、家庭用で今までの路線を使って、もっと豪華なものを作れないかという発想でした。ACでは各路線1、2種類の電車だったんですよ。でも本当はもっと走っているので、だったら極力全部出しちゃえ、というノリで。路線は以前出てきたものなので、その分ボリュームの大きいものを作ろうという思いもありました。『プロフェッショナル仕様』は、シリーズの中でも特に気に入っています。ACの移植ではなく、家庭用独自の作り方を見いだした、分岐点になった一本なので。

―『名古屋鉄道編』では、名鉄だけで1本のソフトになっているのが面白いと思いました。

戸　市場としては東・阪・名が大きい地域なんですが、それまで東・阪しかなかったんですよ。それで、名古屋にスポット当てましょうって話が出て。名古屋の人にとっては名鉄が、通勤や通学でなじみのある電車だと思ったんです。実際このソフトは、名古屋では突出して売れました。それに、東京や大阪ではなじみが薄いかもしれませんが、鉄道ファンにとっても名鉄は、興味のある会社なんじゃないかと思いました。



最高時速 120km/s、名鉄の看板特急「パノラマスーパー」1000系が、道路をそろりそろりと走る。『電車で GO！ 名古屋鉄道編』では、路面電車の美濃町線や、犬山遊園モノレールも運転できる。

―名鉄路線の特徴を、余すところなく再現してましたよね。

戸　いろんな電車が走ってるので、それらを再現すれば、鉄道ファンにも人気が出るかなと。モノレールや路面電車もあるし、でかい特急電車が、道路を車と一緒に走ったりするんですよ。

―犬山橋のところですよね、時速25キロ制限でゆっくりゆっくり走って。

戸　今、なくなっちゃったんですよね。

―ちょうど『名鉄編』が出た頃に、道路橋ができて、犬山橋が鉄道専用になったんですよね。ゲームの中でだけ生き残ってるわけですね。

戸　『電車でGO!』を作っていると、いろんなところからオファーがあるんですよ。こちらからお願いする場合でも、鉄道会社さんは協力してくれますよ。

―でも『電車でGO!』では、私鉄はあまり出てこないですよね。

戸　会社と会社を組み合わせて1本のソフトを作るのって、難しいんですよ。後の『旅情編』では、路面電車はそんなに規模が大きくないの

で、話を持っていけたんですけど、大手の私鉄には、何か踏み込めなかった部分があって。JRでしたら全国の路線を出せるので、どうしても優先的にJRになってしまいました。

『旅情編』で新たなファンを開拓

戸　『名鉄編』や『汽車でGO!』の頃は、今までとはちょっと違うものも出していかなきゃいけない時期に差しかかっていました。

——まさにそういう時期に、PS2という新しいハードが出たんですね。



「プロフェッショナル仕様」。遊んでいるうちに、運転できる車両がどんどん増えていく。特急ソニック883系（上写真）や、スーパービュー踊り子、寝台特急はやぶさなど、人気の列車も登場。

戸　その頃、ACのほうで『3』を出していたので、まずそれを移植することにしました。

——PS2では『3』の後、『山陽新幹線編』が発売されました。

戸　PSの『2』でこまちを出したんですけど、このときは在来線区間が中心だったので。500系新幹線で時速300キロ、世界最速を体験してもらおう、というコンセプトで作りました。PS2だと滑らかに動くんで、新幹線に向いていましたし。

——で、次に路面電車も出てくる『旅情編』。

戸　これもACで『がんばれ運転士』というのが出てたので、それに路線を追加する形で。ACの江ノ電と伊予鉄道に、函館市電と京福電鉄を追加して。観光地の中をのんびり走るというコンセプトでした。ファン層も、ちょっと普通の電車のファンの人とは違う層なんですよ。

——『旅情編』をプレイしたあと、実際に函館市電に乗ったんですが、ああ同じ景色がある、と。

戸　『旅情編』は、距離が実際のものに近いので、ほぼ同じくらいの時間がかかるはずです。

——それぞれに運転教官がひとりずついて、観光案内してくれるのが好きですね。

戸　まああれも、函館ならこんな人、京都ならこんな人かなというイメージ的なもので、今までの鉄っちゃんの代わりに4人出してみたんですが、ファンの間では賛否両論でした（笑）。

『FINAL』はゲーム的面白さへ回帰

——今回いよいよ『FINAL』となるわけですが、このゲームの特徴を教えてください。

戸　今まで作ってきたものの集大成といった感じです。過去人気のあった路線の、完全版を作って、それを最後にユーザーさんに提供しようと。たとえば山手線では、内回りも外回りも1周できるようにして、中央線も『3』のときは東京から新宿だったんですけど、今回はとりあえず終点まで伸ばそうってことで（笑）、高尾まで路線を引きました。

——高尾駅ホームにある天狗の面が出たりして。

戸　出ますよ。

——おお。

戸　アイテムが登場する「エンジョイモード」では時間を止めたり、いきなり加速したり、いろいろできます。

——こういう試みは初めてですよね。

戸　おちゃらけに見える危険性があったので、今まで入れてなかったんですが、『電車でG

O!』って子どもさんには難しいんですよね。でもエンジョイモードや車掌モードを入れることで、気軽に遊んでもらえたらと思います。

――新しいファン層が開拓できますよね。

戸　鉄道ファンの間では、シミュレータ的なものを望む声がどんどん強くなってきていて、ゲーム自体もシミュレータのほうにどんどん傾いていったんですよ。でも今回、それをやめたんです。ほかのメーカーさんなどが作られているので（笑）。『電車でGO！』はゲームなんです」という方向で行きたい気持ちがありました。チェインシステムなんていうのは本当にゲーム的ですし。決まったところを決まった速度で走るとか、決まった時間で入線するとかでチェインが繋がって、スコアが上がるという要素を、強調して入れてます。本来の『電車でGO！』の形は、「誰でも電車を運転できること」＋「ゲーム的な面白さ」と考えていたので、最後にそういう形に戻そうという感じで作りました。

――ホントに最後ですか？　もったいない気もしますけど。

戸　ユーザーさんから「もったいないだろう」って投書がいっぱい来れば、考え直すかもしれないですけど（笑）。一応、今回でひと区切りつけます。

価格に見合った価値のあるゲームを

――『電車でGO！』を担当されてから、電車への見方が変わった点などはありますか？

戸　普通、電車って「何々線」っていうじゃないですか。でも開発してるときは、「何々系」なのかが気になるんですよ。山手線でも103系、205系、E231系って言わないと車両を特定できない。そういうのを覚えちゃうと、実際に乗るときも「ああこれ何々系だなあ」って思ったりします。

――プライベートでゲームは遊ばれますか。

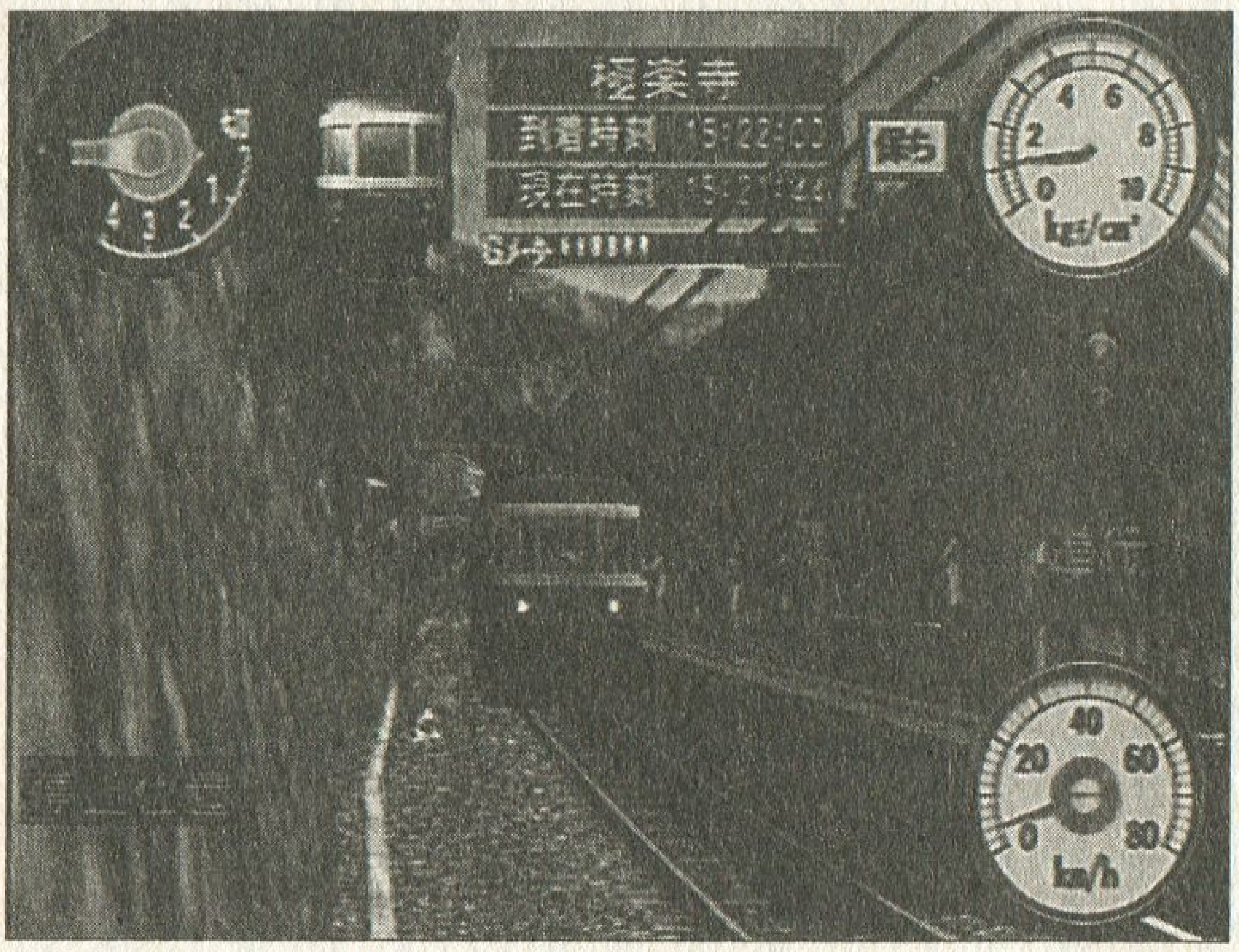
戸　やりますよ、『マリオカート』とか、『スマッシュブラザーズ』とか。任天堂のゲームが多いですね、子どもが「欲しい」と言うので（笑）。昔の作品では、『ゼルダ』シリーズが好きですね。

――今後はどのようなゲームをお考えですか？

戸　つい先日『FINAL』の開発が終わったばかりなので、次回作のジャンルなどはまだ考えてないんですけど、ソフトの価格に見合った価値のあるものを出していきたいです。今、たくさんゲームソフトが氾濫してるんですけど、すべてに6800円の価値があるかっていうと、そうでもないなと（笑）。人それぞれ価値観の違いはありますけど、作ってる側からすれば、これは6800円の価値がある、というものを出していきたいと思います。

――ユーザーの皆さんにひと言お願いします。

戸　最後ということもありますし、プレイヤーのみなさんに満足してもらえるパーフェクトなものができたんじゃないかなと思っています。ただ、鉄道ファンの視点から見れば、いくつか注文があるかもしれませんが。ご意見を手紙やメールで送ってください。あと、ねぎらいのメールもいただければと思います（笑）。



江ノ電では珍しい、切通しの中にある極楽寺駅。『電車でGO！旅情編』は、プレイ中にアウタービュー（外からの視点）で車両を見ることができ、"電車のある風景"を堪能できる。

SNK vs ARUZE

TRIAL CHAOS

メーカー買収・倒産劇に端を発する巨額訴訟の行方　連載 第3回

大阪地裁が下した中間判決により明らかになってきた、SNK倒産の裏事情、そしてアルゼの著作権・商標権侵害疑惑。その全容に鋭く迫る集中連載企画！

text by
松岡利康と
特別取材班

激しく変化する アルゼ岡田社長発言

ここに「SNK VS アルゼ 1年間の出来事」と題された、A3判、20ページの資料がある。SNKの倒産後にSNKの残党社員らが対アルゼ裁判に向けて作成したものである。SNKがアルゼの子会社となってから、倒産に至るまでの経緯を、アルゼ岡田和生社長の発言録、SNK、アルゼの動きと時系列に並べ詳細に記録してある。この資料をざっとめくってゆくことで、SNK、アルゼの確執の歴史が明らかになる。

資料の軸となっている岡田の発言を拾ってゆこう。

SNKが臨時取締役会を開き、第三者割当増資によってアルゼから50億円の出資を受け入れることを決定したのは、2000年1月18日だった。その1週間ほど前の12日の岡田の発言だ。

「ネオジオポケットをどうするかが、最大のポイント、どうしたら一番売れるか、私も夢をかけたい」

資料の「区分」は、「リップサービス時代（ハネムーン・甘い話）」とある。SNK、アルゼの関係は、当初から悪かったわけではない。岡田は、ネオジオポケットの失敗で経営の傾いたSNKに救いの手を差し伸べ、復活の夢を見せる白馬の騎士だったのだ。

1月19日、東京から大阪のSNK本社にやってきた岡田社長は、SNKの経営について、こう提案していた。

「SNKを良くする。PS2のような大作を作ろう。利益を上げるために、パチンコ、パチスロをやる。ポケットはじっくり腰を据えて良い物を作る。SNKの株式上場は、借金のない状態で、東京でする。時期は3年が無難だろう。できれば2年で。アルゼは全面的に協力する。当面はパチンコ、パチスロをやるしかない」

アルゼの指導に従っていれば、SNKは念願だった株式上場まで約束されるのだ。企業は株式を公開することで巨額の資金を投資家から集められ、資金繰りの苦労から解放され、思い切った事業展開を進められるのである。

「SNKの参画でゲームの知恵を借りながら、パチスロに活かす。SNKは開発に特化し、店舗はシグマに任せ、アルゼは製造分野を。SNKには№1ソフトメーカーになってもらう。最大の支援をSNKに行う」（2月6〜7日、熱海でのグループ戦略会議で）

2000年度3月期決算でアルゼの連結売上高は1600億円弱、経常利益は850億円弱という、お化け企業だった。アルゼが急成長していった背景には、パチスロのゲーム性を高め、ゲームに慣れ親しんだファミコン世代をうまく取り込んでいったことがあった。SNK買収は、アルゼ製パチスロのゲーム性をさらに高め、また、SNKの開発能力によって、パチスロからゲーム業界への足がかりを作り、総合エンターテイメント企業への道のりを視野に入れていたためであった。

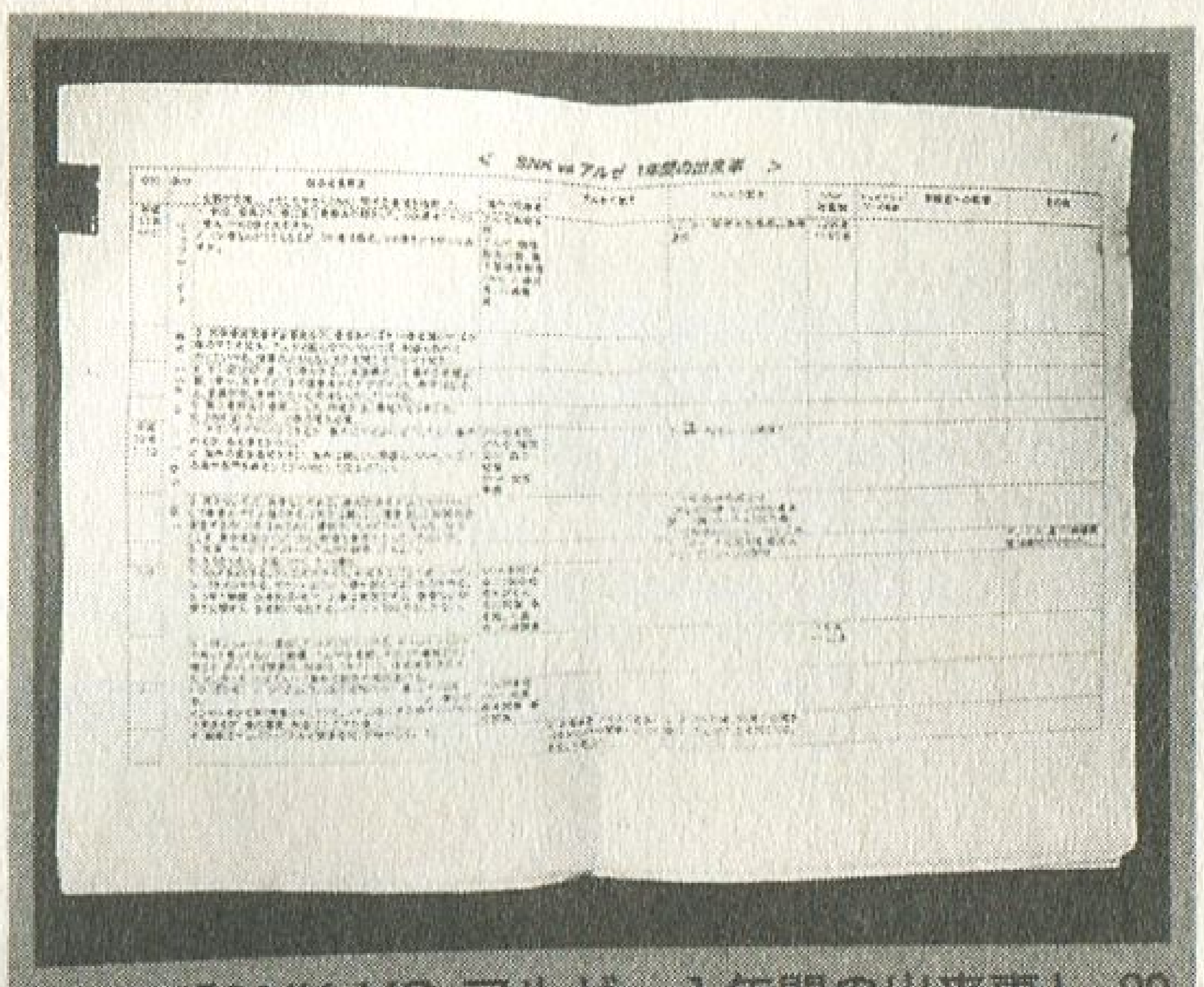
その後もSNKとアルゼの蜜月関係、景気のいい話が続く。

「来年度の業績予想は堅めにして、上方修正してゆくのが望ましい。100億の利益は出したい。これから作り上げる事業だから、SNKに200億入れて1000億の売り上げにできる。単なる200億なら他にも良い買い物はある。高い、安いではない。川崎（SNK）会長だから信頼できるんです。約束した以上、株式公開させます。力をあわせたらうまく行く。ネオジオポケットは活かします。パチスロで利益を出せばよいでしょう。パケットの企画を考えましょう。携帯、インターネット、PS2にパチンコのコンテンツを絡めた企画書を1週間で作ってください」（3月5日、アルゼ本社）

「SNKとアルゼの出会いで、PS2でも№1ソフトを作ろう。パチンコ、

パチスロでもシェア70%をとりましょう。SNKの営業所でもパチンコ、パチスロを販売してもらいます。これで販売力がますます強くなります。1年以内にインターネットで『遊びのチャンネル』を立ち上げます。これをどうやってポケットと繋げるかが課題。200~300億円くらいの資金負担はします。プロバイダー業務、デビットカートとの融合も考えましょう」（3月24日、SNK大阪本社）

ホームページに300億円とは首を傾げたくもなるが、この頃はITバブルの真っ盛り。「インターネット」を冠すれば、どこからともなく巨額のお金がわいてきた時代だったのである。


これが「SNK VS アルゼ　1年間の出来事」。20ページにわたって経緯がつづられている

ITの星だったソフトバンク株は2000年2月、16万円台だったが、株価はその後、2ヵ月ほどのうちに1／3になってしまった。バブル崩壊である。

そして、SNK、アルゼの蜜月関係にも次第に変化の兆しが見え始めた。岡田の発言も夢を抱かせるものから、現実的になっていった。

「アルゼとSNKは一心同体。イコールと考えてほしい。川崎会長と私は手を組んだ。私は本気です。途中でさよなら、裏切りはない」（4月6日、SNK営業所所長40名を前にして訓辞）

「ゲームでの公開はできないし、一番早く上場できるのはパチンコ。SNKの株式公開がまずは先決でしょう。ゲームを否定するわけではないし、何をやってもいい。アルゼとSNKが手を組めば、コナミに勝てる。借金は2年間でゼロにする。両社で大儲けしよう。パチンコで最高の中身のものを作れ。SANKYO、平和（共に大手パチンコメーカー）を叩こう」（4月8日、SNK開発課）

「SNKを公開させるには、パチンコしかない。公開してから自由にする。ゲームをやりたいから、なんていうのは認めない。SNKには余裕がない。ゲームをやりたいのなら、利益を出してからやれ。学校ではないのだから、辞めたい者は辞めさせろ。社員についてきてくれとは言わない。生まれ変わろう。あいまいなものは全部捨てて、パチンコに特化する」（4月29日、開発幹部を急遽招集して）

既に資料の「区分」は「本音時代（パチンコ特化・激しいリストラ命令）」に変わっている。岡田の厳しい指導が続く。

「ポケットはパチスロ攻略機としてパチンコホールで売っていく。海外のポケットの在庫は全部引き取れ。海外拠点は全部閉鎖しろ。リスクのあるものは全部アルゼがやる。すなわち業務用ゲームはアルゼ、PS2もアルゼ、チップもアルゼが抱え込む」（5月19日、アルゼ本社）

「SNKは身軽で見える組織にする。開発のスリム化でゲーム、インターネット、チップ、ハードなど、やる気のある優秀な人間はアルゼで吸収しても良い。SNKとくっついて収益率が下がったら、アルゼにとって問題。株主に笑われる。SNK買収が高すぎる買い物になってしまう」（5月31日、アルゼ本社）

「SNKが本当に甦るのか、疑問を持っている。アルゼの足を引っ張っているではないか。どう生まれ変わるのか。徹底して思い切ったリストラをどこまでやるのか。追い詰めて整理している。アルゼに人を送るのもリストラだ」（6月1日、アルゼ本社、決算説明会を目前にして、グループ社長の前で）

「6月に賞与支給とは笑わせるな。7月でじゅうぶん。その前にはっきりと路線を改めろ。カネでつることはしない。これでついてこれないのなら、辞めさせろ。甘い話はするな。バンバン首にして良い会社にする。首にされたくなければ、キチンとするようになる」（6月5日、アルゼ本社）

明らかに岡田はいら立ちを見せ始めた。SNK買収は見通しが甘く、失敗だったということが、岡田の目に明らかになってきたということなのか。ともかく、リストラ、それと並行したSNK社員のアルゼへの転籍が始まる。SNKに言わせるところの、「技術収奪」である。6月末に1058人だったSNKの社員数は7月末、1053人。8月末、874人。9月末、527人。10月末、406人……と大幅に減ってゆく。翌年、SNKは破産し、社員数もゼロになってしまう。

「区分」は「戸惑う時代（SNKの特損積み上りに驚き、その吸収策に悩む）」となっていた。SNK社内には動揺が広がっていった——。

特別対談



長嶋 有 × 米光一成

Yu Nagashima

Kazunari Yonemitsu

さまざまな職業が登場する小説の世界において、リアルなゲームクリエイターを主人公にした作品「パラレル」が登場した。そんな、“ゲームデザイナーが主人公の小説を書いた作家”長嶋有と、“ホンモノのゲームデザイナー”米光一成の特別対談をお送りしよう！

「猛スピードで母は」で芥川賞を受賞した長嶋有の最新作「パラレル」は、リアルで等身大のゲームデザイナーが主人公だ。

かつて50万本のヒット作を作った主人公は、今はわけあって無職。妻とは離婚し、学生時代からの友達に連れられてキャバクラに行けばモテ、けれど心のどこかで「次の作品」を探している主人公の、魂の彷徨の物語だ。本作は「文學界」04年2月号に掲載され、6月に単行本化が決定している。

純文はちょっと……と敬遠するのは待ってほしい。ゲームマニアとしては、作中に散りばめられたゲームを「これは○○のことだな」と当てていくだけでも楽しめるはずだ。そんな、文学史上まれなる「リアル・ゲームクリエイター」を描いた作品が生まれた経緯からたどってみよう。

ゲームデザイナーはモテるのか？

長：主人公を作家にしちゃうと私小説と誤解されちゃうので、何か似た職業で、自由業で、人には激務だと思われてる職業にしたかったんですよね。

米：実際、激務ですよ（笑）。

長：でも、僕が好きなゲームデザイナーって最近仕事してない人多くて（笑）。僕の勝手な想像ですが、表に出てこなくなったゲームデザイナーは、みんな絶望してゲームを作らなくなったんじゃないかという思い込みがあったんですよ。それで、僕がゲーム好きということもあって、「ゲームデザイナーはこんなことを思うんじゃないか」というのは書ける気がして、米光さんに取材したんです。

米：取材といっても喫茶店で雑談っぽく喋っただけですけどね。

長：主人公がプー太郎のような生活になるまでの経緯に、肉付けができた気がします。でも今読み返すと、ゲームデザイナーって女の子にモテるのかなって疑問が（笑）。実はこれ、「パラレル」の一番のアキレス腱なんじゃないかって思うんですよね。

米：ぼくは、こんなにモテたことがないです、残念ながら。

長：ゲーム見ても「この画面のラスタースクロールすげー」みたいな熱いノリは生じるけど。

米：男子ですよ、熱く語りかけてくるのは。前に作った『バロック』っていうゲームは、「女子にも受けるんだ！」って思って作ったんですよ。で、『バロック』ファンに女子が多いんだけど、ぼくにぽーっはないですから、ゲームとかゲームのキャラにぽーっとするのはあるかもしれないけど。一緒に「きゃぁー上級天使様！」って言ってる感じで。

長：でも、ゲームクリエイターはモテる、という部分を直すと話を全部直さなきゃいけないし、この主人公はたまたまモテることにしようって（笑）。

米：50万本売れたって設定だから、モテる可能性は高くなってますよね。まぁ、考えてみれば、ゲームデザイナーがもてないってことじゃなくて、単にぼくがモテないだけかもしれないし。

長：女の子がぽーっとはならなくても、もの珍しがられるような興味の持たれ方はすると思いますね。

米：「競馬のゲームで納税者番付にのった人もいるからとても儲かってるだろう」って言われるシーンが「パラレル」に出てきますが、あの当時、本当によく言われましたよ。

長：そうでしょう。でも実際、どうしてあんなに納税する人がいるんですか？

米：5000円以上の商品が100万本以上売れて印税契約してればもうかるでしょー。そんな人は一握りですけどね。社員だとそもそも売れても給料だけだったりするし。

主人公の感じるゲームへのもどかしさ

米：主人公が感じている「すごいCGのゲームを作りたいわけでもない、かといって昔ながらのゲームってのも違うんだよね」っていう感覚。そのもどかしさがリアルですよね。

長：それはユーザー側もホントはそうなんじゃないかって気がするんですよ。確かに最初はそれを望んだんです。「これが三次元だったらいいのに」って。でも「わー三次元だー」っていうのをひととおり過ぎると、もういいよ、となる。でも携帯で『DQ』ができるっていうのも違うんだよ、と。今はとてももどかしいところにいるんじゃないかな。GWにゲームを買いに行ったら、売り切れてるのが『DQV』と『キン肉マン』とFCミニの『スーパーマリオ』。

米：そういうの聞いちゃうと、ゲーム業界も煮詰まってるのかなって思っちゃうんですよね。勃興期の面白さをもう一度味わいたいだけになってるのか、と。でも、もうゲームは勃興期ではありえないから、じゃあ次の何かを起こさないと……でも起こしちゃうとそれはもうゲームとは思われないんですよね。そういうジレンマを感じてる主人公って、小説にはまだ出てきてなかった。初登場でしょう、きっと。

長：その答えを、この主人公はまだ出せてないと思いますけどね。

米：主人公が、階段を上るときに心の中で「ざっざっ」っていってて、その効果音は昔から変だって考えますけど、確かに石階段だったら「ざっざっ」って音はしないですよね。

長：階段のマークのところで画面が暗転して別のマップになる、と



長嶋　有

作家。「サイドカーに犬」で文學界新人賞、「猛スピードで母は」で芥川賞を受賞。コラムニスト「ブルボン小林」、俳人「長嶋肩甲」としても執筆活動中。



米光一成

ゲームデザイナー。代表作に『魔導物語』『ぷよぷよ』『バロック』など。現在弊誌で『魔法少女モルちゃんと顔狩り日記』制作の過程を連載中。

いうこと……暗転が階が上がった下がったの説明になる、というのがどうしてなのか。これはすごく危なかったと思うんですよね。『DQⅠ』に「かいだん」ってコマンドがありましたが、これは必要だった。いきなり階段に触って暗転、次の階、だとわからない人いたと思う。

米：ウチのお袋はゲームやるんですけど、最初に「黒いところになぜぶつからないのか」って聞くんですよ。僕は最初、全然意味がわからなかったんだけど。

長：黒いところ？

米：FCの『マリオ』だったかな。妨害するブロックとかがあると、それにぶつかるのはわかるらしいんですよ。でも黒い背景のところは……空間がない、っていうのがわからないようなんです。なぜその黒い物体を、キャラクターがにゅるにゅる通り抜けているのか？ って質問だったと思うんですが、黒いところは何もないんだ、っていくら言ってもダメなんです。感じ方ってほんと違うんだなって思いましたね。

長：なるほど。昔は黒バック多いけど、『サファリハンティング』とかも分からないだろうな。

米：そういえば、主人公が『テトリス』にどうして熱中できるのか」って理由を聞いてますが、これなんかは今の若い人、答えられない人が多いですよ。

長：『テトリス』のリメイクものなんかでも、作ってる人がわかってないな、というのもありますね。

米：四ライン消すと一六〇〇点が加算される。四ラインで四〇〇点ではない、って書いてあるんだけど、そういっても通じないかも。いったん自分でピンチにして、そこから脱出することによって普段以上の点数が取れる快楽なんだって説明してもわからない人もいるから。

長：でも皆、ゲームが好きで好きでクリエイターを志すんじゃないんですか？ その辺は、他業界とは違うような気がするんですけど。

米：僕たちの年代はほとんどシステム的な部分に引かれてゲームにハマった人なんだけど、今、業界に入ってくる人は、ゲームに出てくる絵だとか世界観とか、そういう部分に引かれるって人も多い。『テトリス』の面白さの仕組みがわからなくても、すごいビジュアルですごい世界観で面白いゲームっていうのが、もしかしたらできるのかもしれない。

長：そうですね。そうするとまったく違うロジックからゲームができてくるのかも。

米：新しい世代なのかもしれないです。

ゲーム的な世界はさみしい？

米：ゲームが生み出すリアルさと、小説が生み出すリアルさは、同じ部分もあるけれど、相当違う部分もありますよね。長嶋さんの小説を読むとリアルの立ち上がり方が全然違うなと思う。これがライトノベルだと、ゲームのリアルさと同じ文化を持っているところもあったり。

長：ある程度の前提を知ってないといけない感じ。

米：そう。魔法使いがファイアーボールでボケにツッコむ、なんて現実にはありえない。あれはリアルの枠組みを変えてるんだけど、長島さんの題材って、ほぼ同年代感覚でシンパシーを持って読めるのに、小説そのものはソッチにいかないじゃないですか。ある意味、

おじいさんが読んでもわかる。

長：僕は逆に、ゲームをやってて「これは本当はおじいさんでもわかるはずだ」と思ってますよ。反射神経とか、とっかかりの部分の敷居が高いせいで狭い層しか遊んでないけれども、本当はわかるはずだって。だから小説を読んでゲームの描写の部分がよくわからない、と思っていたおじいさんにも、いつかゲームを知ったときに「ああそういうことか」と思ってほしい。

米：「パラレル」読んで、こんなにも面白いって思えるのは俺だけだって……いや、すごい失礼な言い方してますが（笑）。でも、なんか強烈な〝オレ感〟があって、こんなにはモテないけど、これはオレなんだって錯覚して読みましたよ。

長：文芸時評なんかでは、この作品は「夫婦もの」として読まれていて、ゲームに関しては、まあ邪魔とまでは言われませんけど、そこに感銘を受けたという意見はそんなになかったですね。「主人公がゲームデザイナーである以上に、世界をゲーム的に把握してるのが、空虚な人間関係の距離のとり方にも現れてる」と文芸的には解釈されます。寒々しいマンションを見て、「ゲームの中みたいだ」って記述があるんですが、それはその人の空虚さの表現のつもりではなくて、たまたまその世界が寒々しかっただけなんですけどね（笑）。ゲームにだって心豊かになるような景色もあるのに。

米：きっと、ゲーム的な世界はさみしいっていう偏見があるんでしょうね。ひとりで遊んで、没入してる世界。

長：あるでしょうね

米：リアルじゃないものという感覚が、いまだありますよね。

長：少年犯罪が、とかね。

米：僕なんかは読んでさみしいとはこれっぽっちも思わなくて。〝オレだ〟ってシンクロもあったので、これをさみしいと言われると、俺自身がさみしいことになって、つらいのですが（笑）。

長：とっ散らかった印象の話ですから、読む人によって引っかかるところが違うんだと思いますね。

ゲームデザイナーの扱われ方

米：ゲームデザイナーが出てくる小説って違和感があるものが多くて。ゲームデザイナーの感覚じゃないゲームデザイナーが出てくる。それどころかゲームをなめてるものがたくさんあって。カタカナ職業で、ちょっともうかってて、新しい職業って感じで出てるだけだったり。

長：使われ方として愛がないんですね。

米：同じモノを作る人間として扱われてない、という気がして、ちょっとショックを受けたりもしました。長嶋さんはそういうのはないですよね。あるって言われたら前提が崩れちゃってイヤなんですけど（笑）。

長：ないですね（笑）。

米：そこが、読んでて「オレだ！」と思えるところだと思います。

長：ゲームデザイナーにはあこがれもあるんですよ。映画監督的なマルチさが求められますよね。昔ナムコの方が、当時は音楽も自分でつけていた、と。本人は情けない台所事情を告白してるつもりかもしれないけど、それを聞くとこっちは神々しいものを感じるわけです。ゲームデザイナーの人に読んでもらいたいな。そうするとこう、もっと別の「こうじゃないよ」みたいのが。

米：ゲームデザイナーにもいろいろタイプがあるので。僕みたいな情けないタイプの人間は「オレだ！」って思うかもしれないけど、ガンガン行くタイプの人はきっと、こんなにウジウジしてないよ、って思うかもしれません。とにかく、ゲーム好きの人にはぜひ読んでもらいたい。純文学にも、こんなのがあるんだって興奮するはずですよ。

パラレル

長嶋 有・著
文藝春秋社／1,470円（税込・予価）
6月27日発売

「まあ、ラブのことだから」が口癖のベンチャー企業の社長・津田と、離婚した元妻からのメールを頻繁に受け取るゲームデザイナーの僕。学生時代や、元妻との思い出をたどりながら、ふたりの不器用な恋と友情が語られる。著者初の長編小説。

新作だけがゲームじゃない! 時代を超えるゲーム専門誌

ユーゲー USED GAMES 2004 7月号 No.13



第1特集

ブランド生誕20周年記念

ベスト! ヒット!! ナムコット!!!

ナムコの家庭用ブランドとして誕生した「ナムコット」。
今年で生誕20年を迎える、あの頃のナムコットを大特集。

第2特集

シューティングゲームの深層

「ユーゲー」発、他誌ではありえないカルト特集。
STGの深みにハマらぬよう、ご注意ください。

特別付録 「ユーゲー」初!!

復刻!! FCカセットシール



奇数月20日発売
祝・独立創刊!!

版元変更のお知らせ 「ユーゲー」は㈱キルタイムコミュニケーション刊から㈱マイクロマガジン社刊となりました。



新作だけがゲームじゃない! 時代を超えるゲーム専門誌

ユーゲーDX デラックス USED GAMES

www.microgroup.co.jp/mm/ No.01〜04 STAGE 1

お待たせしました!

「ユーゲー」としては最初の総集編がついに登場!「ナイスゲームズ」からの連載は、過去の分も含めて第1回から掲載、もちろん書きおろし記事も盛りだくさんの豪華版! 一家に一冊。

A5判 562ページ(カラーページもそのまま再現!!)

発行:㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208

ゲームソフト批評

見逃しがちなタイトルを含めた、全14本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなくほめるところはほめ、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!



メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス

移植は最新作『スネークイーター』との時間的ギャップを補完するためか？

名作を後世に引き継ぎ、そして最新作へとつなぐ手段としての移植は、うまくいったのだろうか……？

6年の月日を経て あの男が帰ってきた

『メタルギアソリッド（以下『MGS』）ザ・ツインスネークス』は、PSで発売された同『MGS』のGC移植版という位置づけの作品だ。物陰で息を殺して心拍数を高めながらゲノム兵をやりすごす、ゲノム兵に見つかった瞬間からコソコソ逃げ惑い、生き延びるために必要な装備を現地調達しながら「コンピュータ相手のかくれんぼ」を繰り広げ、蜂起の裏に隠された真実を見つけ出す。本作では「敵兵からのドッグタグ収集」や敵を麻酔弾で眠らせるM9をはじめとした、『MGS2』で追加された要素がバランスよく収録されている。追加アクションなども含めて『MGS2』のゲームシステムで『MGSインテグラル』をプレイしているような感覚、というのが正しいかもしれない。

スタッフが本編に隠した2週目以降のお遊び的要素、やり込み度合い……『MGS』のこれらのファクターは、どれも子どもが夢中になって探し出し、遊び倒すための重要なファクターだ。さらに、ディテールの高い設定、登場する銃火器のカッコよさ……われわれ（少年の心を持った）大人だって、コロっとだまされて「ツボに入ってしまう要素」がてんこ盛り。僕は以前、本誌で「映画を見ているようなゲームではなく、ゲームで映画に参加したい」と発言した記憶がある。おそらく、FC中期の「ビジュアルシーンがふんだんに盛り込まれたアクションゲーム」を初めて遊んだときからその想いを強くしていたと記憶しているのだが、その当時からゲームに対して考えていた「映画的要素」は、『MGS』の段階でほとんど実現していると言っても過言ではない。では、GC版発売の意義は、どこにあったのだろうか。

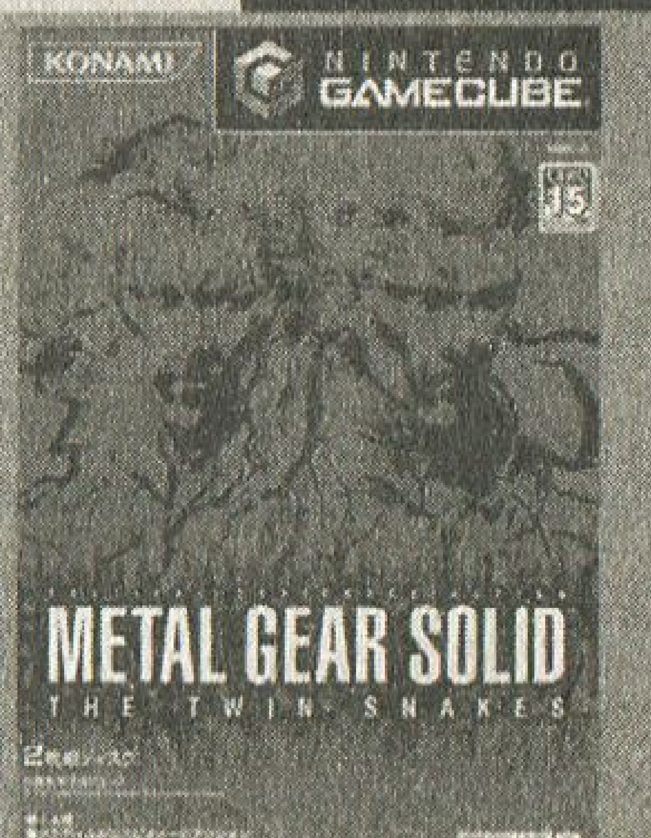
来るべき新作への布石としてのリリース

『MGS』シリーズといえば近い将来『スネークイーター』の発売が予定されている。シリーズもののタイトルにおいては、続編との「間」を埋めるために再販をかけることが多い。ベスト版などの存在がそれに相当するのだが、別プラットフォームでリメイクをすることによって既存のファンが飛びつくだけではなく、それまで作品の存在を知らなかったユーザーの目に触れることにもなる。複数のプラットフォームでの発売であれば追加要素の有無などに伴い、それだけ販売本数を伸ばすことが可能となるという、数年前から流行のビジネスモデルに結びつく。

ただ、これは得てして、とらぬ狸の皮算用的な図式となってしまうのが現状だ。はたして、本作は

text by 飴尾拓朗

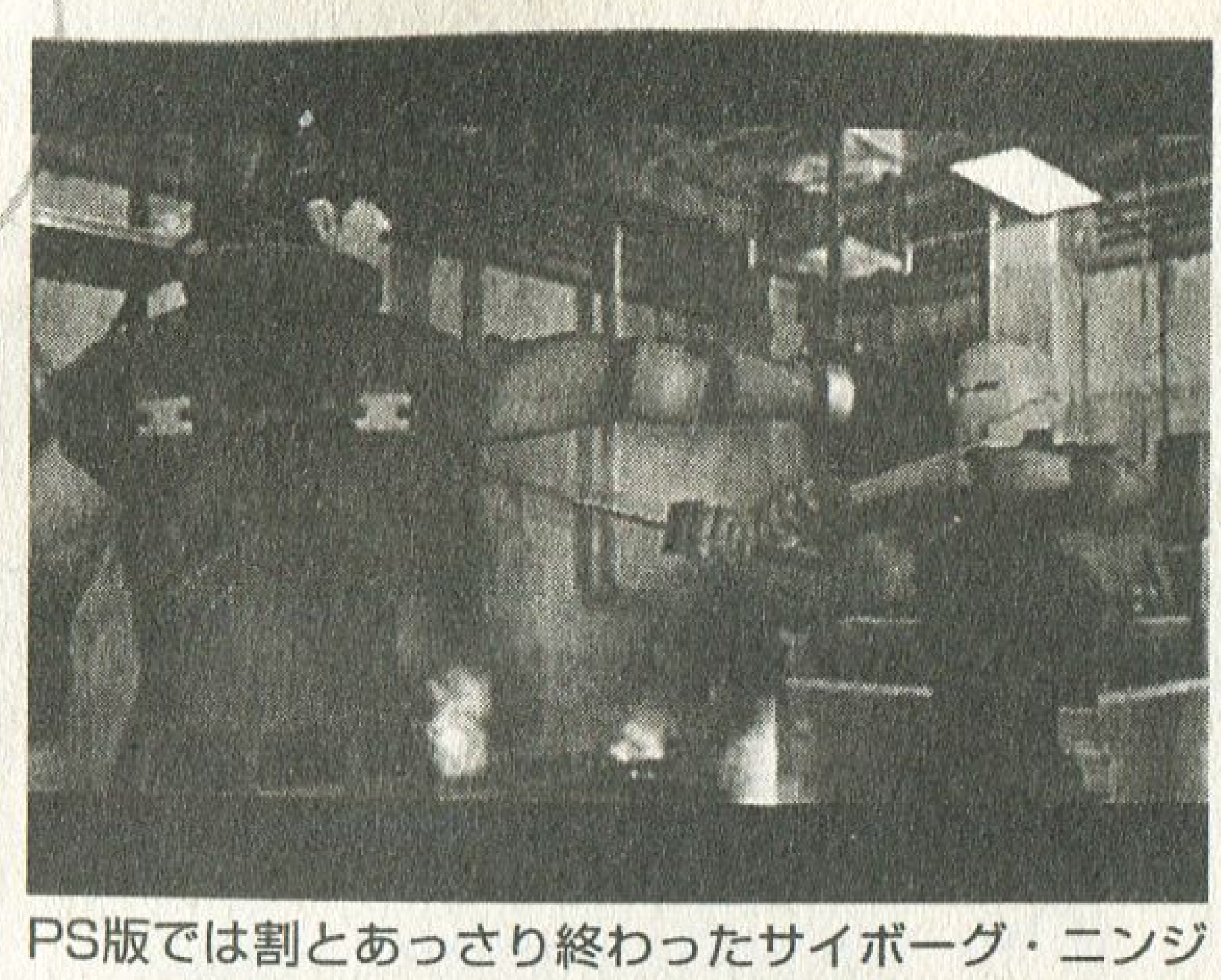
プレイ時間：20時間



ジ タクティカルエスピオナージアクション
メ コナミ
機 GC
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年3月11日

その皮算用を目的としてGCに移植されたのであろうか？　否、そうではない。本作はそういった打算的な部分だけでなく、これまでの『MGS』シリーズと来るべき新作との間の「開きすぎた時間」を結びつけるためのリメイクという目的も多分に含まれていたと僕は考える。GCでのリメイク自体は、ディレクターズ・カット版的な補完の意味と、『スネークイーター』へ向けた、シリーズ全体としての物語の補強だったのではないだろうか。

惜しむらくは、勢力分布としては劣勢に立たされているハードでの移植ゆえに、メーカーの期待どおりには必ずしも注目されなかったことだ。『ビューティフルジョー』や『バイオハザード』シリーズなどをはじめとした良作がひしめいているGCだが、それらと同じように本作も「発売があと1年早ければ」GC本体の販売台数を伸ばし、現在のハード勢力分布図において微妙な変化（それもGC寄りの）があったのではないかと思うと、非常に残念でならない。



PS版では割とあっさり終わったサイボーグ・ニンジャとの遭遇も、「マトリックス」ばりの派手な演出に

ただし、GCへの移植を手放しで喜べる要素だけではないのも事実だ。『ツインスネークス』はこれまでのシリーズと違い、全編英語音声かつ日本語字幕での表示で、本来であればカッコ良さをさらに引き立てる点だったはずだが、字幕表示プログラムにちょっとした不具合があり、字幕がぼやけて見えてしまうことが多い。日本語音声が設定可能であれば問題ないのだが、全編英語音声でストーリーが展開されることを考えると、字幕の調整はもとより漢字ルビのオン・オフなどを含めて、GCのメインターゲットが子どもでもあることをもう少し考慮してしてほしいところだった。

もうひとつ、本作の目玉である〝VRトレーニング〟が、容量の関係からか削られてしまっているのも残念な部分だ。本編では見られない「卑怯なセンス」に満ちたミニゲームの連続だって、GCで初めて遊ぶユーザーに見せれば本作のシンパになりうる重要なエッセンスであると信じて疑わない。PS版と内容を同じくする「追加すべき要素」としての動機づけが希薄であるという理由も絡んでいるのだろうが、『MGS2』のGC移植をもくろんでいるならともかくとしても、新規ユーザーに対するハマり要素として追加すべきファクターだったのではないだろうか。

それでも、オリジナル版がB級映画として（かつ主体性の高いビデオゲームとして）必要不可欠な要素をふんだんに盛り込み、シリーズを重ねるごとに、映画「リーサル・ウェポン」ばりの破天荒さ加減とトンデモ要素（褒めてるンですよ？）を引っさげつつも、ゲームとして「きちんと遊べる作品」へ仕上げていることも込みで、本作からでも『MGS』シリーズを一度でいいから、いろいろな層のユーザーにプレイして欲しいと僕は考える。

『MGS』には、「初代」で遊んだ子どもたちがそうだったように、今の子どもたちにとって「はじめて（馬鹿要素を含めた）ミリタリー系ネタに目覚めた作品」であってほしいと願うとともに、今は次回作『スネークイーター』への期待を高めておきたい。数年後、『MGS』シリーズを含めた良作へ、彼ら子どもたちだけでなく、たくさんのプレイヤーが熱い視線を投げかけることを願って……。

最後にひと言だけ……難易度EXTREME、僕には無理だ。

関連作品

マックスペイン

ジ バイオレンス・アクション
メ エレクトロニック・アーツ　機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）　発 03年5月22日

『MGS』と並んで映画を意識したタイトルで、特殊な映像表現方法をそのままゲームシステムとして取り入れ、ゲームとしてしっかり遊べる作品へ作り上げている。ジョン・ウェインばりの「シュートドッジ」を思う存分堪能でき、（『MGS』とは対照的な）爽快感に満ちたプレイが可能。

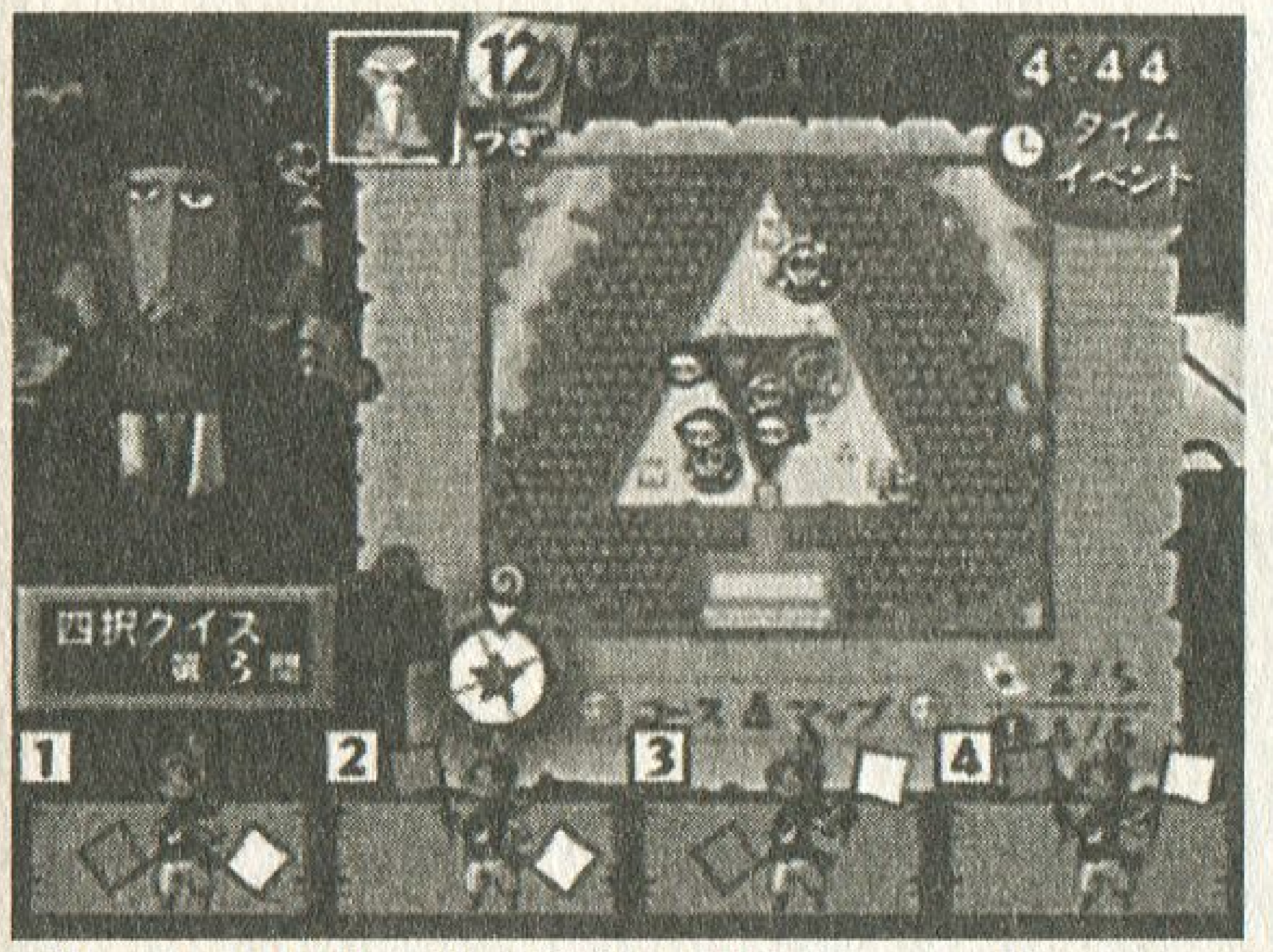
ゼルダの伝説4つの剣＋

切り札『ゼルダ』の登場でGCとGBAはリンクするか

GCの特徴として打ち出された"GBAとの連動"本作はこのテーマに、任天堂として模範解答を出せたのか？

箱庭からステージ制へ その変更の意味

『ゼルダの伝説』は、しばしば"箱庭"と形容される。"箱庭"とは「浅い箱の中に土を入れ、小さな木や草を植え、庭園、山水の景をかたどったもの」。日本の庭園は、小宇宙を抱えている。これはゲームで言えば、ストーリーやシステム、また、町やフィールド、ダンジョンが有機的に結びつき合ったさまを示す。ステージ制アクションは、各ステージが区切られているため世界を成すのは難しく、一本道のRPGでは、ひとつひとつの村や町は通り過ぎるだけ。勇者の物語を見せるためのステップだ。だが『ゼルダ』世界は多層的で、村やフィールドには数段階もの謎がひしめいている。謎解きや仕掛けが複数で多方向に及んでいると言えばそれまでだが、複雑に入り組んだ構造であることが重要だ。単純に突きつけられた問題を解くのではなく、その問いが一度、無意識の中に沈潜し、ふいにぽっかりと浮かび上がって"気づき"を生んだとき、私たちはひらめきの喜びと世界の深さを享受する。



"101人目の男"。彼の妨害を撃退するミニゲームあり。だが、1種類しかなくゲームとしては……

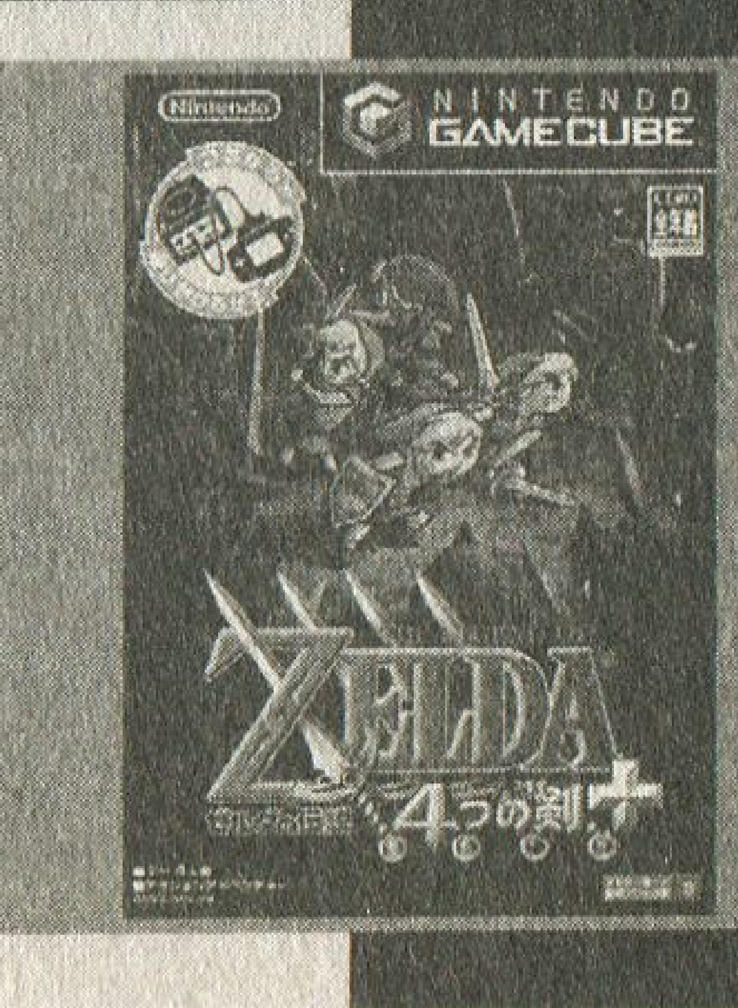
そのような従来の『ゼルダ』と比べると、この『4つの剣＋』の本編「ハイラルアドベンチャー」は、やや物足りない。4人で遊ぶことを意識してか、ストーリーはオマケ程度。実質ステージ制となり、ダンジョンで新しい道具を手に入れ、さまざまな場所で試行錯誤するという要素は薄い。もちろん、フィールドに置いてある爆弾や弓矢などを使ってスイッチを入れたり、扉を開いたりする『ゼルダ』らしさはあるが、やはりそれらは表層的。GBA版『4つの剣』よりは、深みは増しているものの、"一問一答 ゼルダ風問題集"の印象は残る。

買う側もこれが本家『ゼルダ』とは見ていないだろうし、任天堂も正統な『ゼルダ』の新作とは考えていないと思うが、それならば、『ゼルダ』を素材として使うのはもったいない。安易に作品世界を消費するのはどうか。

GBAとの連動性は新たな光となったか？

さて、『ゼルダ』という以外に、もうひとつ大事なファクターがある。それがGCとGBAの連動性。

text by 卯月鮎
プレイ時間：35時間



ジAAVG
メ任天堂
機GC
¥6,090円（5%税込）
発04年3月18日

「つながる→遊びがひろがる」とタイトル横にも銘打たれているように、任天堂にとってはこちらのほうが重要かもしれない。「ハイラルアドベンチャー」はGBA版『4つの剣』と違い1人でも遊べるが、基本的には4人プレイ用。1人プレイ時は、4人のリンクを次々と切り替えたり、道具が1種類しか取れなかったりと、煩雑さが目立つ。実際4人で遊んでみたところ、これはかなり楽しい。基本的なフィールドは全プレイヤー共通のTV画面。4人がそろわなければ次のマップに切り替えられないが、引きのアングルによって動ける範囲は比較的広い。また、フィールド上の家や穴、地下などに入ると、そのプレイヤーのメイン画面はGBAに変わり、手分けして探索できる。ただし、『FFクリスタルクロニクル』のときにも感じたが、4人集まればどんな遊びでもおおむね楽しいのであって、GBAとGCの連動によって楽しさが増しているかというと疑問だ。結論から言えば、〝多人数の中で自分だけが見られる画面〟は、このモードではうまく生かされていない。それぞれ個別用の画面がある、その程度にとどまっている。GBAを4人分集めるというハードルは相当に高いが、その労力への見返りがもう少し欲しいところだ。

　加えるなら、4人のリンクが色違いなだけで無個性なのも寂しい。能力に差をつけ、ある特定のプレイヤーに限ってわかる情報が存在するなら、もっと協力の必要性も生まれただろう。4人も集まれば、プレイにも自ずと違いが出る。アクションの上手下手、リーダーシップの有無、観察力の差……。そんな状況がゲーム内で生きてくればとも思う。無個性では束になってかかっているだけでパーティとは呼べない。それぞれの個性を引き出すからこそ協力であり、パートナーシップとなる。

　「ハイラルアドベンチャー」を見る限り、連動性を生かした大作冒険ものが完成の域に達するのはまだ先のようだ。「普通のコントローラで遊べればなあ……」と思われているうちは厳しい。現状では、まず2画面ありき、というニュアンスを作品から感じてしまう。面白いことは確かに面白い。友人同士なら数時間は夢中になれる。だが、この構想が目指す楽しさは数段上のはずだ。

　さて、メインとも言える「ハイラルアドベンチャー」以外にも、本作には対戦バトルの「シャドウバトル」とメダルを集める「ナビトラッカーズ」というモードがある。実はこの「ナビトラッカーズ」のほうが、2画面を使うという意味ではうまくいっている。これは、マップ上に散らばる1から100までの旗を持った人のところに、番号順に素早く駆けつけてメダルをもらい、その数を競うモード。各プレイヤーのメインモニタはGBAで、TVのほうは主に全体マップが表示される。音声の演出が充実しているのもひとつの特徴で、TVから流れるナビゲーターの実況をヒントにゲームを進めていく。TV画面からはマップ上での相手の動きや次に行くべき場所がわかるため、手元のGBAとTVを交互に見て、瞬時に情報を分析するのがポイント。TV側では、マップ情報以外にも、途中でクイズやビンゴなどのイベントが行われるので、時にはメダル集めをしながら並行してクイズに挑戦、といった離れ業も要求される。人間は2つの画面を同時に見ることはできない。そこを逆手に取り、双方ともに重要な情報を流し、その処理をプレイヤーに任す部分に新鮮さを感じる。「遊びがひろがる」というならこちらだろう。

　1つの作品というより、3つの違ったゲームを詰め合わせた実験的な『ゼルダ』。振り返ってみたとき、歴史に名を残すモードははたしてどれか。今のところ、「ナビトラッカーズ」のような気がするが……。

関連作品

ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣

ジAAVG
メ任天堂　機GBA
¥5040円（5%税込）　発03年3月14日

SFC版のリメイクと、2～4人で遊べる『ゼルダ』初の多人数プレイモード『4つの剣』をカップリングしたもの。内容は「ハイラルアドベンチャー」と異なる。こちらの開発はカプコン。1人1カートリッジ必要で、ややコストがかかる。

九怨-kuon-

流血と血肉の惨禍。スプラッター的世界観は「和風の恐怖」と呼べるのか

フロム・ソフトウェアによる、日本的な「妖しの世界」への挑戦。ホラーファンの心をくすぐるこの試みの結末は？

オリジナリティを欠いた予想外に平凡なシステム

死角の多い複雑な構造の屋敷、そこに潜む屍肉を食らう怪物、閉ざされた扉、謎解き要素を持った仕掛けの数々、文書に記されたヒント、アイテムを消費して行う有限のセーブ、同じく数に限りがある間接攻撃の手段……。

これを聞けば、誰もが『バイオハザード』の作品説明だと思うだろう。だが、さにあらず。これはすべて『九怨』のシステム概要なのだ。もちろん背景となっている世界観が異なるから、演出上の違いはある。扉の鍵は血布による封印、インクリボンは形代船、ベレッタの弾丸は呪符などと、それぞれに姿を変えている。が、その役割はまったく同じだ。

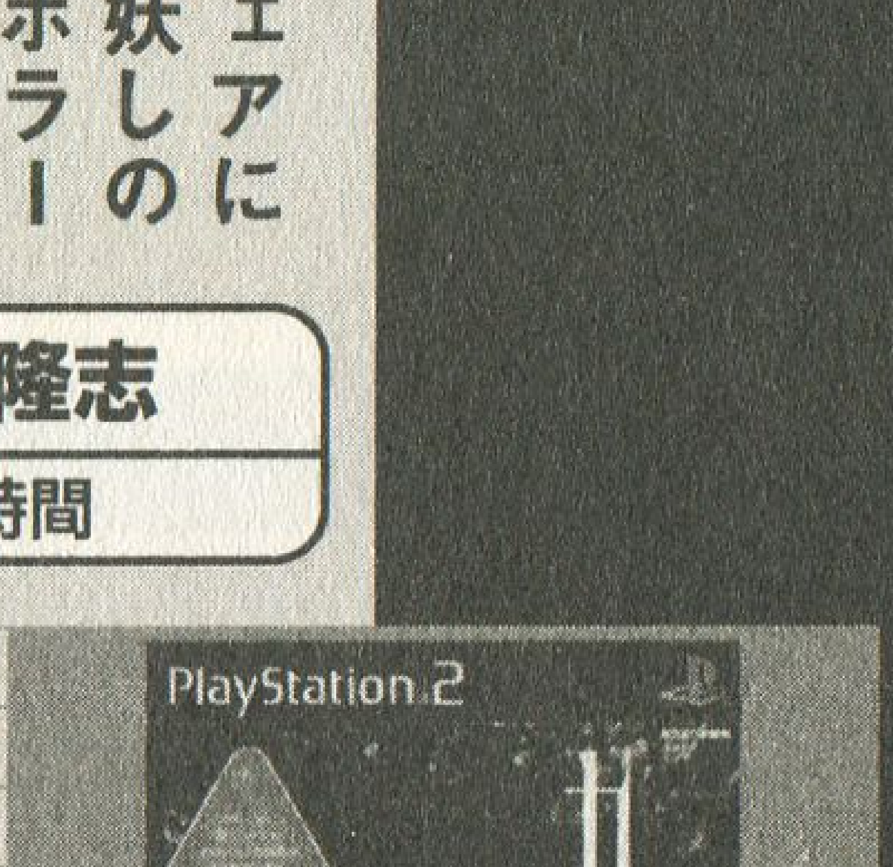
今さら言うまでもないが、ホラーゲームにおける『バイオハザード』の意義は大きい。32ビット機以降のホラーゲームを語る際、このシリーズを無視することは不可能だろう。だが、第1作の登場から7年もたって、これほどそっくりの作品が出てくると、正直驚きを隠せない。魑魅魍魎を創り出す「式神システム」という固有のアイディアもあるのだが、使わなくてもクリアできるというくらいの位置づけなので、酷似感を払拭できないのだ。

しかも、せっかく平安時代の日本という設定を持ちながら、恐怖演出の基本がそれに合致していない。大量の血、無惨に殺された死体、大きな音や突然のショックシーンを主体とするイベント。こういったスプラッター映画風の演出は、ゾンビ映画を底流とする『バイオハザード』などでは何ら違和感がない。だが『九怨』が描こうとする「和の恐怖」という観点から見るとどうだろうか？ 魑魅魍魎たちのデザインも、グロテスクさを前面に押し出していて、百鬼夜行などに代表される日本の妖怪美とは雰囲気が違う。蜘蛛やムカデと融合したボスキャラなどは、むしろSF的とさえ言えるだろう。

最近、ホラーゲームも数が増えてきて少々食傷気味の感がある。映画に例えれば、「スター・ウォーズ」の大ヒット後、亜流作品が大量に出現してジャンルそのものが崩壊してしまったSF映画に似た状況になっているのだ。そこへフロム・ソフトウェアが参入し、平安時代を背景に和の恐怖を描くとなれば、期待するなというほうが無理だろう。何しろ、テーマに対する徹底したこだわりには定評があるメーカーなのだ。『アーマード・コア』ではロボット、『シャドウタワー』ではダンジョン、『エコーナイト』では亡霊など、その制作姿勢は、これまでのラインナップが雄弁に語っている。陰陽道やそれを取り巻く平安の闇を

text by 水野隆志

プレイ時間：18時間



ジ 怪談アクション
メ フロム・ソフトウェア
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年4月1日

どうさばくのか。そこが興味の中核となる。

　だが『九怨』は、そうした期待とは別方向に作られていた。『バイオハザード』のスタイルを素直に踏襲し、堅実といえば聞こえはいいが、安パイ志向の作品になっていたのだ。この時点で作品の価値は一段階低下したと言わざるをえないだろう。

　しかも、後発にもかかわらず、カメラアングルの切り替わりや敵との間合いのはかり方など、アクション的に重要な部分については明らかに後退していて、難しいというより単に不親切な出来栄えになってしまっている。走ると周囲が暗くなったり、HPが極端に低下すると画面がぼやけてくるといった効果も、恐怖感よりは面倒くささにつながりやすく、全体を通して遊びにくい作りになってしまっているのだ。



大量の血と無惨な死体。確かにホラーとしては確立されているが、和的な恐怖が感じられるかは疑問

　これでは、ホラーならなんでもいい、という人を除けば、新規味に欠ける、凡庸な作品に映ったとしても仕方ないだろう。

凝ったシナリオが生み出す魅力あふれる物語展開

　だが、さすがにフロム・ソフトウェアというべきか、何から何まで悪いというわけではない。斬新さに乏しいことが気にならなければ、普通のゲームとしては十分に遊べるし、難易度も同社の作品にしては低めになっていて万人向けと言えるだろう。

　そして何よりシナリオがいい。『九怨』の物語は、最初から選べる「陰の章」と「陽の章」、それにこの2つを解いたあとに追加される「九怨の章」という3つのシナリオからなっている。これらは独立しているのではなく、3編で1つのエピソードを構成するのだが、秀逸なのがその相関関係だ。

　「陰の章」を進めていくと、前後のつながりがおかしい箇所にぶつかる。唐突でかなり不可思議な展開なのだが、「陽の章」をプレイしてみると、その意味がおぼろげながらつかめてきて、プロットの巧みさを実感できる。厳密に言えば、すべてがきっちり解説されるわけではないのだが、そこはホラーなのでかえって余韻があっていい。クリアしてから各シーンの意味などを考えてみるのも楽しいだろう。「陰→陽」「陽→陰」のどちらの順でプレイするかによっても印象は変わってくるはずだ。個人的には「陰の章」から始めるのをお奨めしたい。こちらのほうが、敵が弱めなので初プレイに向いているし、中盤以降、ぐっと盛り上がってくる物語を堪能できる。とくにラストはかなり衝撃的だ。

　また、「九怨の章」では、おなじみの陰陽師・安倍晴明が主人公となるが、ちょっとした趣向が用意されている。なかなか粋なサービスなので、ぜひ攻略本などでタネ明かしを見ず、自力で解いてみていただきたい。謎の難易度も低いので、さして迷うこともないはずだ。

　ストーリーは好みによるところが大きいので、シナリオが良質であることをもって、『九怨』を手放しで評価することは難しいだろう。仮に話が面白くても、システムの既視感を消し去ることは不可能だと思われる。だが、ここで展開する恐怖は「日本的な妖怪美」という点で疑問があるとしても、「歪んだ精神が生み出した暗黒世界」という意味でなら立派にホラーとして成立している。ファンならば、プレイして損のない作品であることは間違いない。

関連作品

O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～

ジ 3D和風ACG
メ フロム・ソフトウェア　機 XBOX
¥ 7,140円（5%税込）　発 03年12月25日

平安時代を舞台に展開するACG。文字通り、地形が変わるド派手な殺陣が楽しめる。背景となる時代、メーカーとも『九怨』と同じだが、ジャンルが異なることもあって、雰囲気はだいぶ違う。両作品とも安倍晴明が登場するので比較してみるのもいいかも。

グーリーズ

楽しいゲームを求めた先にあるのがXBOXなのか?

XBOX洋ゲー部隊のコミカル担当。ローカライズは丁寧で好感が持てるが、期待しすぎると肩透かしを食うかもしれない。

戦うか逃げるか

任天堂系ハードで名をはせたイギリスの名門レア社が、マイクロソフトに買収されてからしばらくしてXBOX用にリリースしたのが『グーリーズ』である。ミリオンセラーを連発してきた開発会社だけにすごいものを出してくるに違いない……と思ったのだが、評判はあまりよくない。海外のレビューサイトをざっと眺めたら、どこも70点前後の点数をつけていた。ダメじゃないんだけど、期待していたほどじゃないという、そんなニュアンスが伝わってくる点数である。いやいや、他人の評価なんか知ったことじゃない。先入観を排してプレイしなければ、楽しいものも楽しくなくなる。伝聞情報に左右されてはいけない。

というわけで、一度アタマをリセットして『グーリーズ』をやってみたら、結構楽しく遊べた。最初の2時間くらいは。

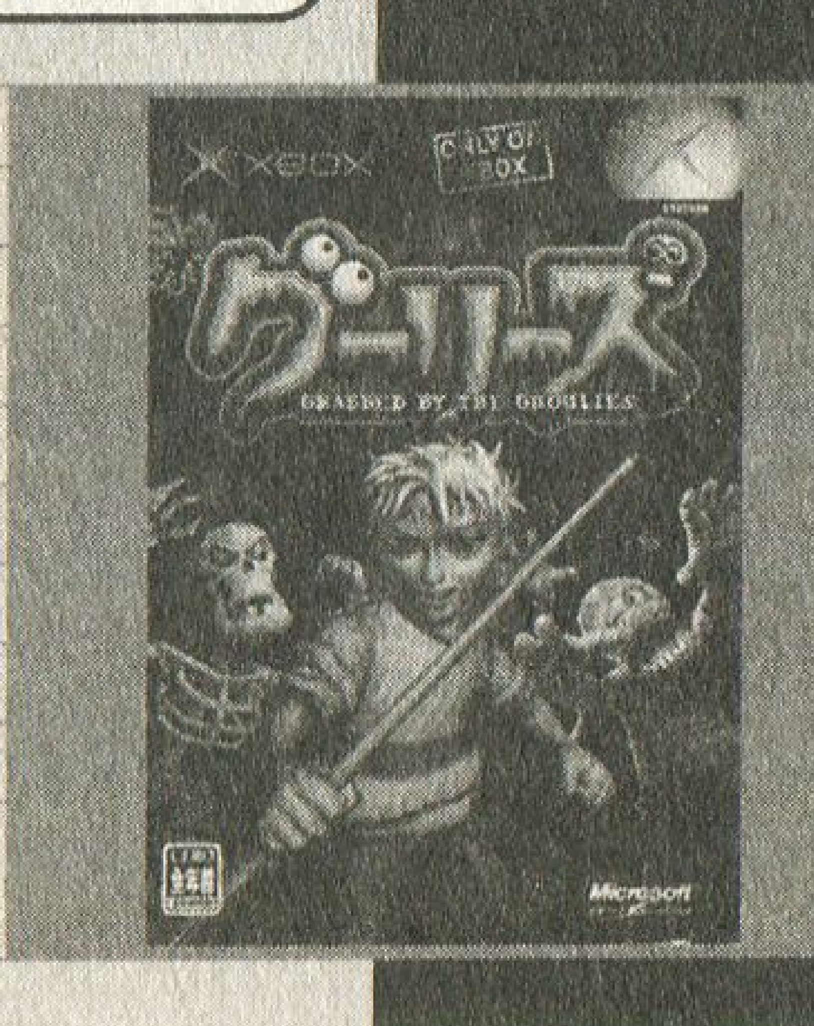
本作はお化け(グーリー)だらけの屋敷の中で、グーリーを蹴散らしつつ一部屋ずつ踏破し、さらわれたヒロインを救い出すホラーAVGだ。絵柄は完全にコミック調で、おどろおどろしい恐怖感はないが、いかにもお化け屋敷的なビビらせ要素はしっかりある。ちょっと変わっているのが操作系。攻撃はボタンではなく右スティックで行い、入力方向に応じて正面にも横にも背後にも攻撃が可能だ。スティックを倒してから攻撃が出るまでのラグに違和感を覚えるが、レバーを倒しているだけで適切な攻撃を出してくれるし、ものを投げるときはある程度ホーミングしてくれるので、慣れればむしろ便利な操作系に思える。

この手のAVGでは常にカメラの動きが問題となり、本作でもたまにカメラが死角に入り込んで困るが、右スティックで自由に攻撃方向を決定できるうえ、両手の人さし指がフリーなので、主人公の操作とLRトリガーでのカメラ回転を同時に行って全方向の敵に対処することも難しくはない。ここは大きな欠点ではないと思う。

本作のもうひとつの特徴は、室内のオブジェクトの多くが攻撃に利用できることだ。ガイコツどもをスコップで殴り、バラバラにするのも乙なものだ。室内には破壊可能なオブジェも多数あり、そこからアイテムやボーナスブックを探す楽しみもある。

こうしてゲームの構成要素を書き出していくと、悪くないように思える。ただ、引っかかるのが、ゲームを進めていくとクリア条件が厳しくなり、戦闘を楽しむ余裕がなくなっていくことだ。いやいやいや、真正面から戦うだけがゲームじゃないだろう。定められた条件の中でどう困難を乗り越える

text by 原田勝彦
プレイ時間:12時間



ジ コミカルホラーアドベンチャー
メ マイクロソフト
機 XBOX
¥ 6,090円(5%税込)
発 04年4月29日

か。そこでアタマをひねることこそ、ゲームのゲーム性ってやつだ。そう、確かにそのとおりなんだが……しかし、ゲームを進めるうちに「戦う」ことよりも「逃げる」ことのほうが多くなっていくのが釈然としない。最初のうちは、室内のオブジェをどう使って敵を倒してやろうかと考えていた。しかしチャプター3あたりからは、倒しようがない敵をどう避けるかばかり考えるようになった。本作では制限時間をオーバーしたり、課された制限条件を破ったりすると、リーパーという死神キャラが現れる。主人公をどこまでも追いかけ一撃死させる凶悪な敵だが、リーパーを誘導して別の敵にぶつけると、その敵が一撃死するという特性がある。つまり、わざとリーパーを呼べば面倒な敵を片付けることができるわけだ。戦略性に富んだ仕掛けだと思うが、これでますます「逃げるゲーム」という傾向が強まった気がしなくもない。もちろん、リーパーに頼らず正攻法で挑んでもいいわけだが、そうすると扉を開けるために2倍は面倒な手順を踏むことになる。


洋館の雰囲気はばっちり。グーリーたち個々の動きも愛嬌があり、ホラーのお約束は十分ふまえている

本当に楽しいと思えるゲームに……

ウダウダと書いたが、これは単なる好みの問題である。戦うゲームだろうが逃げるゲームだろうが、ちゃんと駆け引きが成り立っているなら非難されるいわれはない。しかし、なぜ筆者が釈然としないかというと、先入観があったせいだ。といっても冒頭に書いた他人のレビューのことではない。問題は本作の雑誌広告だ。

「今どきのゲームに対してイマイチ熱くなれない。ちょっとハードコアなゲームが多すぎる。複雑すぎて、途中で投げ出したくなる。（中略）本当に楽しいと思えるゲームに出会いたい」

ずいぶん大きく出たな、マイクロソフト！ 確かに、ここに書かれていることはロートルゲーマーの心の叫びそのものだ。だが、それに対する解答が『グーリーズ』の中にあるのか？ その逆だ。複雑すぎて投げ出したくなるのは『グーリーズ』のほうである。一度ミスすると体力2倍で再開できるサービスもあるが、後半ステージは体力が多ければクリアできるものでもないので、結局は同じところを何度もやり直すことになる。優しさはあるけど、それはウンザリするような優しさだ。

投げ出したくなる要因は、ゲームシステムやステージ構成だけにあるわけではない。牽引力のない舞台や物語もまた問題だ。同じ館の中を行ったり来たりするだけで変化に乏しく、ストーリーも別に先が見たいとは思えない。ヒロインを救うのはいいとして、別に他の人まで救う義理はないような……っていうか、もう用事は済んだし館から出ちゃってもいいでしょ？ 西洋お化け屋敷がどんなもんかはわかったからさ……。

最後に、筆者にはまた別の先入観があった。絵柄だけ見て「これはバカゲーに違いない！」と思い込んでいたのだ。しかし、それもやはり先入観に過ぎなかった。名作『ミスターボーンズ』級のギャグは期待するだけ無駄なのであきらめよう。要はXBOXらしい、地味に遊べるが厳しくもある洋ゲーということだ。本作をプレイする際は、くれぐれも余計な先入観を持たないように注意したい。

関連作品

ミスターボーンズ

ジ バラエティ
メ セガ 機 SS
¥6,090円（5%税込） 発 97年6月27日

妙に骨っぽい（というか骨そのものの）ミスターボーンズが、横スクロールACGや音ゲーやギャグ合戦（？）を繰り広げる。ゲームとしてはどうということもないのだが、くだらないギャグが見たくてついプレイを続けてしまう。ばかばかしくも牽引力はある。

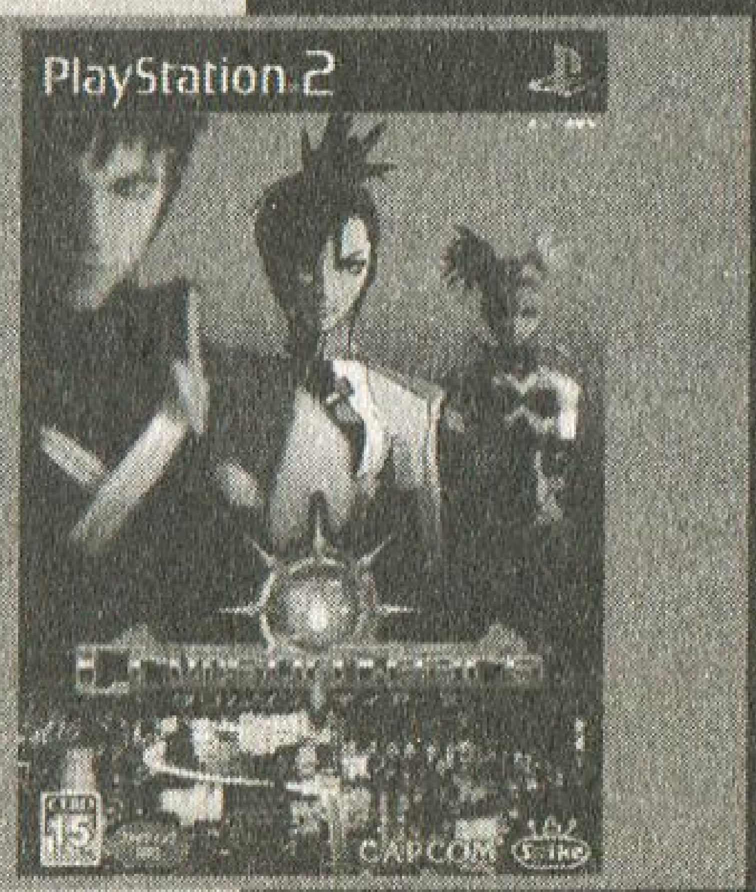
クリムゾン ティアーズ

ソツなくまとまったからこそ見えなくなったゲームの魅力

大手メーカー3社共同開発による充実した内容でありながら、同時に全体的に少しずつ物足りない本作。印象の薄い「普通のゲーム」になってしまったのはなぜか。

text by 藤原修二

プレイ時間：30時間



ジ ファイティングRPG
メ カプコン
機 PS2
¥ 7,140円（5％税込）
発 04年4月22日

派手なコンボを決めろ

カプコン・スパイクが共同プロデュースをし、『トバル№1』や『エアガイツ』などのゲームを制作してきたドリームファクトリーが制作した『クリムゾン ティアーズ』。その看板に負けないだけの充実した内容があるゲームだ。

本作はひと言で言ってしまえば、「やり込み系ゲーム」である。

爽快感のある3Dアクションを軸に、キャラクターやアイテムの育成といったRPG要素、そして入るたびにマップが変化するダンジョン。歯応えのあるゲームを楽しみたい人にとっては、ピッタリのゲームと言えるだろう。

3人のキャラクターから1人選び、ダンジョンに潜入。敵を倒してキャラクターを成長させ、目的であるボスを倒すとクリア。次のダンジョンへと進む……というのが基本的な流れ。先ほどマップが変化する、と書いたが、要するにチュンソフトの『不思議のダンジョン』シリーズと同じである。ダンジョンの途中でやられた場合には、その時に手に入れたアイテムを失ってしまうのも同じだ（経験値は残る）。ただ、他のキャラクターを使って救出するチャンスが1回だけあるので、それほどのシビアさはない。これはアクション要素が強いため、RPG的要素にはやや易しめのバランス調整を考えたためだろう。

そして2種類のボタンを使い分けることによって派生するコンボこそが、このゲームの華だ。剣やナイフなどの武器ごとにバリエーションがあり、さらにアイテムを使うことによってコンボを成長させていくことも可能。敵にやられたあとも少しの間当たり判定が残っているので、タイミングよく攻撃を重ねることによってコンボ数を稼ぐことができる。コンボ数が上がると普通に倒すよりもお金が手に入るし、しかもレアアイテムを落とすこともあるのだ。

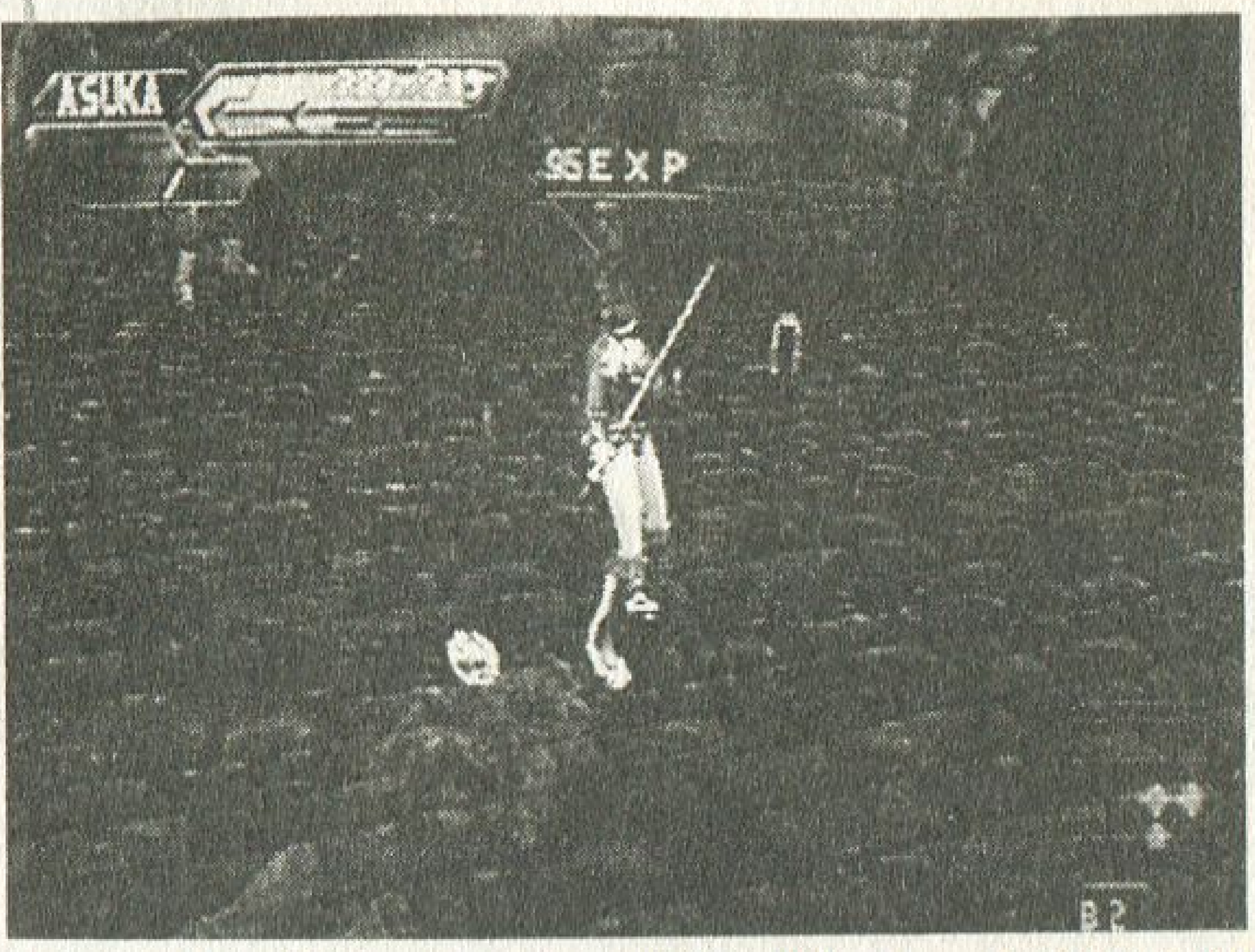
また、トゥーンシェードを使ったビジュアルもかなりのクオリティ。現在、アニメ業界で使われ始めているが、それらと比べても遜色のないデキである。

どの要素を見てもよく考えて作られている、優秀なゲームと言えるだろう。

予測がついてしまうゲーム展開

しかし、この「どの要素も優秀にまとまっている」ことが、このゲームの場合は弱点につながっている。プレイし終えてみると、ほとんど印象に残っているシーンがないのだ。このゲームで最も見てほしいところはここだ！　と即答できないのである。

コンボは確かに爽快感があって



アイテムを連続してとると直前に何をとったのかわからない。こういう部分も少しだけだが不都合に感じる

面白い。変化するダンジョンも、やり応えがある。レアアイテムの存在や、街を育成させることによって入手できるアイテムが増えていくのも見ていて楽しい。

どれもよくできている。だが同時に、予測の範囲を超えない面白さなのだ。アクションと『不思議のダンジョン』系のRPGが融合したゲームは珍しいが、その要素ひとつひとつは既存のものと変わらない。こういう楽しみが待っているだろうな、と予測したとおりにゲームが進行していく。驚きがないのだ。

また優秀とはいっても、90点以上つけられるようなクオリティではなく、ほんの少しずつ物足りないところがあるのも、印象が弱くなる要素だろう。

コンボのバリエーションは確かに豊富だが、目押しを要求されるコンボが多く、実際には連打ですむような楽なコンボ2~3種類を作業的にやることが多い。ダンジョンも必要以上に広く、マップの構成によっては無駄走りをさせられている気分になる。また、仕掛けられているトラップの判定があいまいで、知らないうちに引っかかってダメージを受けてしまうこともストレスだ（カメラワークにも問題がある）。さらに、セーブの操作を終えたあとにキャンセルボタン連打で終了できないことも、ちょっと引っかかる。ささいなことかもしれないが、本当に完成度の高いゲームというのは、こういった要素も抜かりなく作られているものだ。またキャラクターのビジュアルは確かに綺麗なのだが、通常画面ではほとんどアップになることはなく、せっかくの素材が活かしきれていない印象だ。

普通によくできているだけでは売れない

ドリームファクトリーが以前に作った『トバル』シリーズには、ダンジョンを探索する「クエストモード」が存在していた。戦闘シーンは1対1だが、変化するマップやアイテムの合成などの要素があり、『クリムゾンティアーズ』の元とも言えるゲームである。

筆者にとっては、このクエストモードのほうが、まだ期待感があったように思う。アイテムやマップなどの仕掛けは物足りないが、格闘ゲームがベースとなっているだけに戦闘シーンが面白く、またその戦闘シーンをさらに快適なものにするために数少ないアイテムを使う、という明確な目標があった。シンプルな分、ゲームとしての面白さが伝わったのである。

現在のゲームは大きなボリュームか、さまざまな要素を詰め込んだ大作系が中心となっている。このようなゲームを制作することは困難だが、著名メーカー3社の共同体制であれば、それを期待してもバチは当たらないだろう。そして実際、ボリュームのある大作ゲームに仕上がっている。

だが、その知名度とクオリティがありながら売上は数万本。冷え込んでいる市場とはいえさみしい数字だ。確かに『鬼武者』や『三國無双』などの大ヒットゲームがあり、これ以上、同じようなゲームはいらないと考える人はいるのかもしれない。だが、それ以上に見た目、そして内容から感じられる、「予想どおりのゲーム内容……」と思わせる期待感の薄さが問題なのではないか。

手持ちの技をきれいにまとめすぎたが故に、必殺技がなくなってしまった。必殺技のないヒーローに魅力はないのである。

関連作品

トバル2

ジ3D格闘アクション
メスクウェア　機PS
¥6,090円（5%税込）　発97年4月25日

1作目からビジュアル・操作性ともにパワーアップ。『バーチャ』『鉄拳』とはまた異なる操作系を持つ3D対戦格闘ゲームとして、もっと評価されてもいいゲーム。連続技・連携技は独特の面白さがあり、もう少し派手にしてアーケードで発売できていれば、と思う。

ピクミン2

「感動のちゃぶ台返し」から始まる『2』奇跡は傑作へと落ち着いた

バランスの悪さこそあれ、テーマが重視された『1』。間口が広くなり、じっくりと楽しめる『2』。続編としては、ある意味正しい流れと言える。

「客人」オリマーが帰還した意味について

『ピクミン2』は、オリマーがピクミンの星に帰ってくる話だ。えっ、前作でピクミンは自立したんじゃないの？　のび太の元にドラえもんが戻るように、「感動のちゃぶ台返し」から『2』は始まる。

思えば続編や、シリーズものはどれもこれも、「台なし」を下敷きにしている。救ったはずのお姫様は性懲りもなくさらわれ、魔王を倒して解放した国はまたしても侵略され、ヒーローがやったことは元のもくあみである。で、焼き畑よろしく地方や時代を渡り歩いてむなしさをまぎらわすのが通例なのだが、ピクミンがすめるのは1つの星しかないため、余計「元のもくあみ」が目に飛びこんでくるわけだ。

このあり方は、続編ものが抱える「テーマ性とエンターテイメント性の二者択一」を明るみにしている。一部の例外を除き、シリーズ作品の最初の一本は、ワン・アンド・オンリーの孤立した〝点〟として企画・開発される。あとに続ける必要が（認められて）ないので、作品世界が閉じた完結をしたってかまわない。首尾一貫したテーマを追求しやすいのだ。

物語の面において、それは非常に見やすくあらわれる。無印の一本目は『2』や『3』とは違い、ただ1回だけ「幕引き」が許されているのだ。ネバーランドは救われ、白雪姫は結婚してめでたしめでたし、その後の内輪もめや民族紛争や家庭のごたごたもなし。今生の別れ——ということで、幸せな結末は、「英雄の死」を背中合わせに暗示している。いずこから来て、どこへともなく去る。民話の客人信仰（遠方から来た客が幸福をもたらすという考え）と似た構造を持つのである。

前作の『ピクミン』は、表向きはきちっとしたストーリーを持たない。が、人の言葉がくみ取れるない。が、人の言葉がくみ取れる情報など高が知れているのではないか、と絶望的になれるほど、恐ろしく豊かな意味を蓄えていた。猛烈な繁殖力はあるが知恵のないピクミンを、オリマーは組織して団結力を与える。しかし、この「客人」も、原生生物に食い殺されかねないちっぽけな神様だ。自分の身を守り、故郷に帰りたい。ただそれだけのために、オリマーはピクミンにモノを運ばせ、投げ飛ばし、喰わせ、おぼれさせ、容赦なく死へと追いやる。それでいて、いつの間にか500匹以上に増えている。オリマーは利用しているのか、それともピクミンに利用されているのか。

光を当てる角度によっては、依存関係とも、原始宗教とも、全体主義の肯定とも取られかねない。しかし、やぼったいセリフは、つ

text by 多根清史

プレイ時間：40時間



ジAIアクション
メ任天堂
機GC
¥5,800円（5%税込）
発04年4月29日

いにひと言も交わされない。言葉との等価交換をきらったまま、未知の惑星は遠ざかっていった。『ピクミン』は、ゲームの形を取った「ハードボイルド」だった。そしてゲームしか、概念のふるいから漏れ落ちる、わい雑な「いのち」の表現に堪える器がない、と予感させたのである。

「心の痛み」がなくなり、エンターテイメントを強化した『2』

『2』が前作と大きく変わった点は、「時間制限がなくなった」ことだ。プレイスタイルも、決められた手数の中での最短ルートを考え抜く「戦略性」から、広々としたフィールドや洞窟の中を心ゆくまで歩き回る「探索性」へ、まったり方向に移ろった。変化はそれだけではない。「ハードボイルド」ではなくなったのだ。

前作の30日／夜明け〜夕暮れ（『2』にもあるが、洞窟により実質的に無意味になった）という時間制限は、プレイヤーを不自由へと追いやっていた。では、ただ邪魔な、ないほうがいい要素だったのだろうか？ われわれ生物は、生まれたときから死へと向かっている。比ゆとしては「進んでいく」というより「転がっていく」で、否応なしだ。それが動因となり、ある人は金もうけに、ある人はカルトに走り、また家族を作ろうともする。そして前作でも、クリアにひた走ったり、30日ぎりぎりで攻略と観光を両立させようとしたり、また脱出をあきらめてぼーっと散歩する人もいた。遊ぶ態度に、人生の灯火の照り返しが映った、とはうがちすぎだろうか。

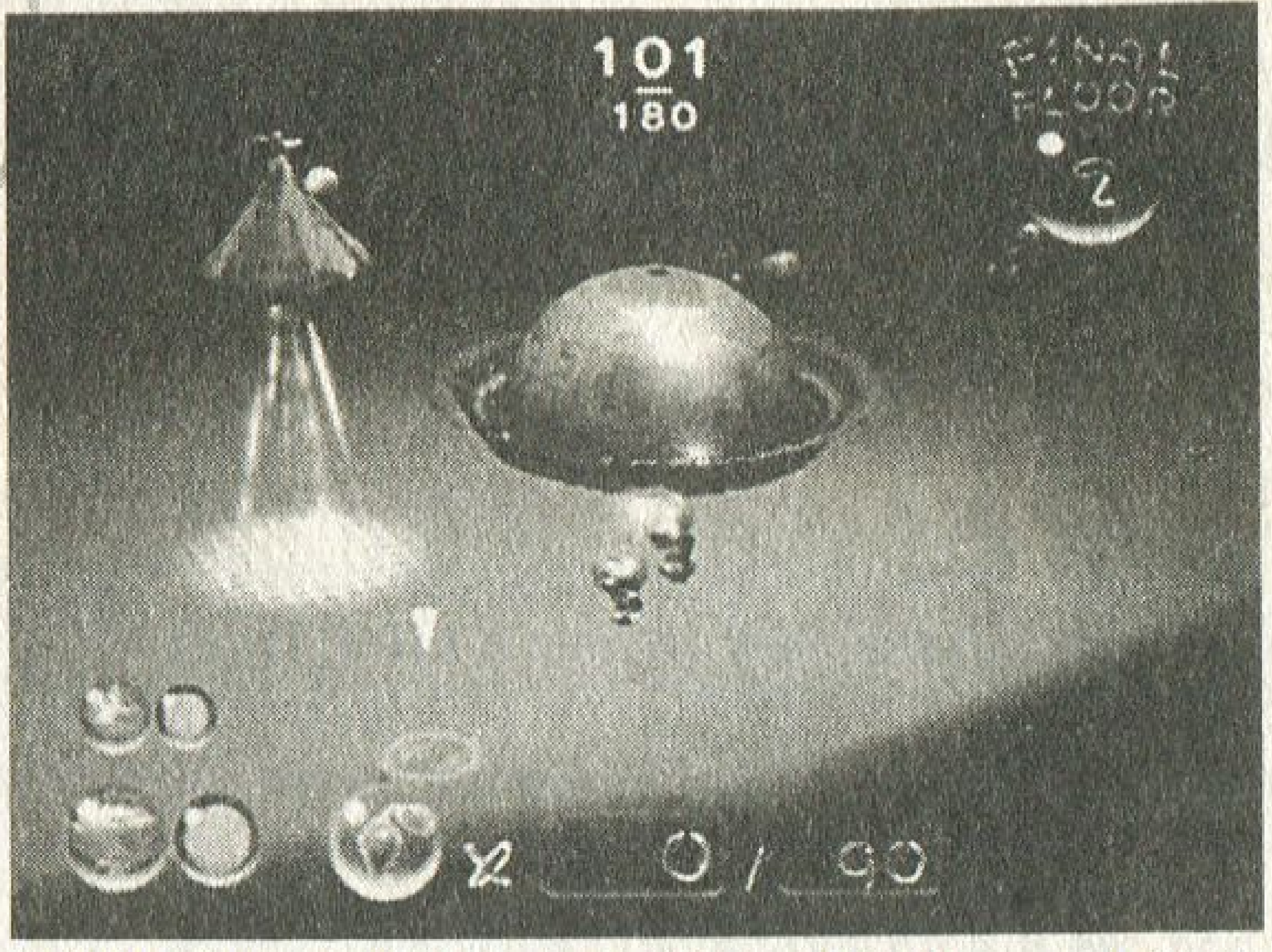
ロケットのパーツを集めるため、ピクミンを何十匹も犠牲にする。収穫のなかった日は、破滅へ一歩近づいた、とため息をつく。しかし、一方ではピクミンをいじめていた怪物を退治し、海岸での冒険を楽しみ、「無意味な日」なんて一日もない。世界は残酷で美しい。時間制限は受け入れ、ないし逆らう相手である「運命」にも似ている。

そして、ゲームは視覚、聴覚などの五感に属さないインターフェイス、「心の痛み」を手に入れたのではないか。生命の犠牲の上に成り立つ生命。それは文明が丹念に洗い流した、失われた感覚でもある。

『2』は、こうした「不自由あればこその自由意志」を、ばっさり切り捨てている。続編は「前作でできなかったこと」や「より広いユーザー」への志向が勝つから、終末への美学、みたいなのは守られるはずもない。かといって、筆者にそれを批判するつもりは皆無だ。テーマ性が引っ込んだ分を、エンターテイメント性の強化が補って余りある。

このゲームシステムは、本来じっくりと楽しむほうが向いていたのかもしれない。あっちこっちと散ったピクミンを回収してタイムロス、前作の最大の敵はボスでもザコでもなく「凡ミス」だった。大軍を率いて進め進めものども〜と邪魔ものを蹴散らし、草の根分けて宝物を探す快感が、思考ルーチンの改善（ピクミンが賢くなっている）も相まって、すっきり浮かび上がっている。

けれど、バランスの悪さも含めて、筆者は前作を愛する。白と紫の新種ピクミンや、同僚のルーイや社長とは『2』でしか会えない。それでも、何かを得ることで、失われるものだってある。『2』が傑作なら、『1』は奇跡である。



序盤に登場する紫ピクミンが持てる重さは、赤ピクミン10匹分に匹敵する

関連作品

スタークラフト完全日本語版

ジャンル リアルタイムストラテジー
メーカー ソースネクスト　機種 PC
価格 10,290円（5%税込）　発売 99年7月30日

世界で150万本以上を売り上げたリアルタイムストラテジーの元祖。3種類の種族の特色を生かし戦闘を行う、というシステム。まるで『ピクミン』そっくりのように聞こえるかもしれないが、作品へのコンセプトは180度違う。

探偵 神宮寺三郎 KIND OF BLUE

秀逸な物語と神宮寺の存在が語るアドベンチャーの正しい定義

ご存知『探偵 神宮寺三郎』シリーズの最新作。過去を大事にすることで評価を得てきた同シリーズだが、今作の出来はいかに？

text by MIDIはらふじ

プレイ時間：16時間

17年の歳月で築かれた神宮寺三郎の〝人間力〟

神宮寺三郎がこよなく愛するブランデー、カミュと同じように、『探偵 神宮寺三郎』（以下『神宮寺』）シリーズは時を重ねることで成熟味を増してきた。最初の作品『新宿中央公園殺人事件』が発売されたのは今から17年前の87年。以来『神宮寺』シリーズは、かたくなにハードボイルドな推理モノというスタンスを守り続け、作品自体の味に深みと渋みを加え続けながら、多くのファンを魅了している。その長寿シリーズも本作品で9作目。日本のゲーム史を語るうえで、外すことのできないシリーズになったと言えるだろう。

最新作『KIND OF BLUE』をプレイして感じたのは、変わらない、変えてはいけない芯たる部分を内包しながらも、ハードの進化やゲームの複雑化、そして時代が求めるものとともに変遷している事実だ。推理過程を売りにした探偵もののアドベンチャーはほかにも多々あるが、この『神宮寺』シリーズ、特に今作は、それらのどれとも似ていない。

他作品との違いを強くしている要因は、ゲーム中の物語を単なる探偵ものではなく、人間ドラマに昇華させようとしたスタッフサイドの狙いと、それを見事に反映させた脚本の出来の良さにある。

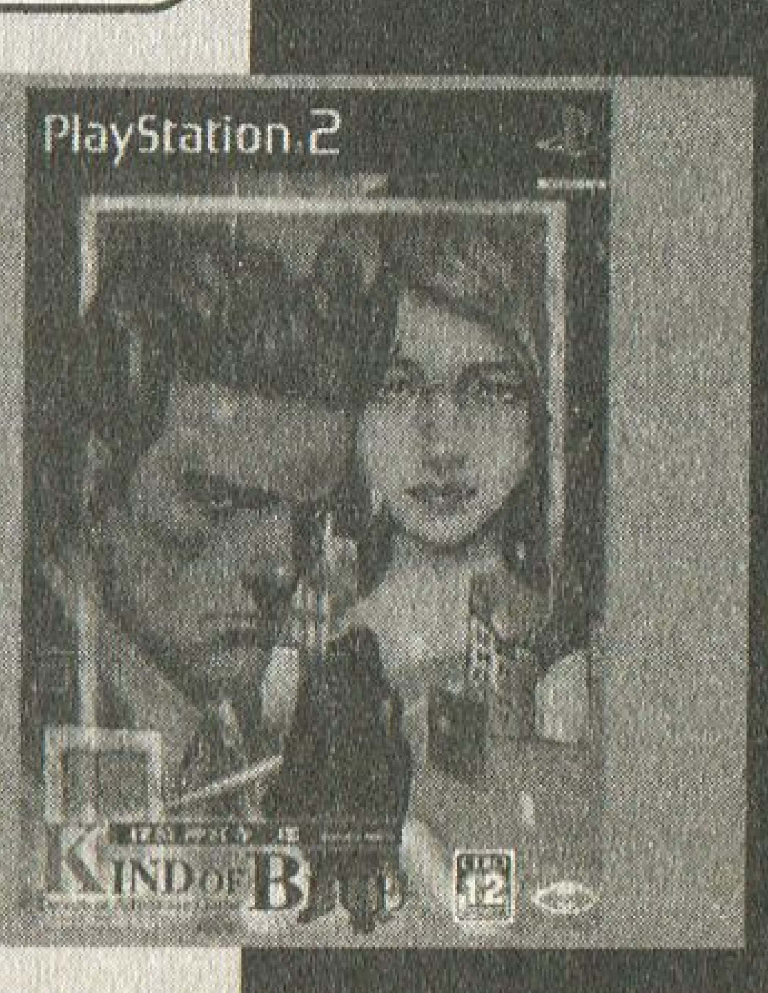
洋子という有能な相棒（近作では恋愛対象とも取れる描かれ方をしているが）をやむなき理由とはいえ自ら解雇し、後悔と喪失感にさいなまれる神宮寺三郎。今作品で彼は、スーパーマンではない悩めるヒーローとして描かれている。そして彼は、幻の曲「KIND OF BLUE」を探し出してほしいという、姿形のないものの探索依頼と、自分がいつしかなくしてしまっていた〝探偵として大事な何か〟取り戻す作業を重ね合わせ、冷たい雨を今にも降らしそうな六月の雨雲の下、新宿の街を奔走するのだ。

ブルーな空の下、「KIND OF BLUE」を探す、ブルーな探偵。そこからは、作品自体をグイグイと引っ張ってゆく神宮寺三郎の泥臭くもかっこいい〝人間力〟が滲み出ている。

ルパン三世と神宮寺、両者には意外なつながりが

登場キャラから人間力をにじみ出させるためには、そのキャラを徹底的に掘り下げなくてはならない。そこで生まれた人間力は、物語に厚みをつけ、作品自体のクオリティアップにつながってゆく。この手法はドラマ作りにおける基本中の基本で、ゲーム制作においても広く応用されているものだ。

しかし本作品では、掘り下げたものを物語の装飾に使うのではなく、主幹に持ってきているところ



ジ アドベンチャー
メ ワークジャム
機 PS2
¥6,279円（5%税込）
発 04年4月22日

にうまさがある。そして、そこまでのクオリティに持っていけたのは、脚本担当・宮下隼一氏の力によるところが大きいだろう。「西部警察」や「ルパン三世」の脚本を手がけた氏にとって、この手の作品はまさに得意分野。ゲーム中に出てくる状況説明ゼリフひとつ取ってみても、表現に細やかさと荒々しさが同居し、活き活きとした読み応えあるテキストとなっている。余談ではあるが、同氏は「ブルースワット」や「重甲ビーファイター」といった特撮ヒーローの脚本を書いた過去の持ち主。氏が脚本を担当していたのを知らずに観ていた当時の僕は、「子ども向け番組なのに、やたらと人物描写が細かくて渋い作品だなぁ」と驚いたものだ。奇しくも、「西部警察」も「ルパン三世」も「ブルースワット」も、直球ド真ん中のヒーローを描いた作品ではなかった。それらで描かれた少しズレたヒーロー像が、今作の神宮寺のキャラクター像につながっていると考えるのは、あながち間違いではないのかもしれない。



飛び抜けた部分こそないが、安心して遊べる良作。17年間愛され続けてきた理由が、ゲームの中にある

システム周りは従来のまま そこから生まれる安心感

主人公の神宮寺が神宮寺として大きなブレがないように、ゲームシステムにもまた、大幅な変更は見られない。〝トークプロファイル・システム（TPS）〟と呼ばれるシステムが新たに導入されてはいるが、これは地味になりがちな聞き込み作業に駆け引きという要素を足した、いわば味付け程度なもの。根本的な部分は、ストーリーと雰囲気でプレイヤーを酔わせることに特化した『神宮寺』らしい従来通りの作りのままだ。『神宮寺』シリーズは〝偉大なるマンネリ〟を体現している数少ないゲームだから、そこにヘタな味付けは一切不要。そう、ハードボイルドエッグ（固ゆで卵）に油ギトギトのナンプラーは似合わない。シンプルに、塩で食すのが一番なんである。

アドベンチャーゲームで 本来最も大事なものとは

ファミコン黎明期に発売され、探偵ものアドベンチャーゲームの面白さを広く伝えた『神宮寺』シリーズ。ファミコン時代の第一期、『夢の終わりに』『灯火が消えぬ間に』といった屈指の名作を生み出した第二期を経て、第三期の今は人間ドラマと探偵もののミクスチャーを試みながら、さらなる高みへの到達を目指している。

どれだけ新宿の街が変わろうと、神宮寺三郎は変わらないだろう。そして、立ち上る紫煙が似合う渋い世界をこれからも見せていってくれるはずだ。

アドベンチャーゲームにとって本来一番大切なものは、グラフィックでもシステムでもなく、テキストの行間から香り立つ物語のはずだ。この作品は、尋常ならざるシナリオのクオリティの高さ、そして神宮寺自身が持つ人間力の強さをもって、プレイヤーにそれを教えてくれている。

——といった感じで批評を終わらせようと思ったが、先ほど原稿を書いている最中に、神宮寺と僕が現段階で同い年（32歳）だと知って茫然自失とした。「神宮寺のようなカッコいい大人になってやる！」と息巻いていた僕も、いつしか彼と同じ大人になったわけだ。しかし、その人間力は遠く及ばない。くそっ、これが現実か……。

そんなことを考えながら、俺は煙草に火をつけた。

関連作品

ワークジャム ベスト コレクション Vol.1
探偵 神宮寺三郎 Innocent Black
ジ アドベンチャー
メ ワークジャム　機 PS2
¥2,940円（5%税込）　発 04年2月12日

『探偵 神宮寺三郎』シリーズ第8作。プレイステーション2へとハードを移し、グラフィックや捜索モードの3D表示など、随所がパワーアップ。神宮寺三郎個人に焦点を当てたストーリーが展開され、『神宮寺』シリーズ第三期の指針を示した。『KIND～』は本作の3ヵ月後の物語。

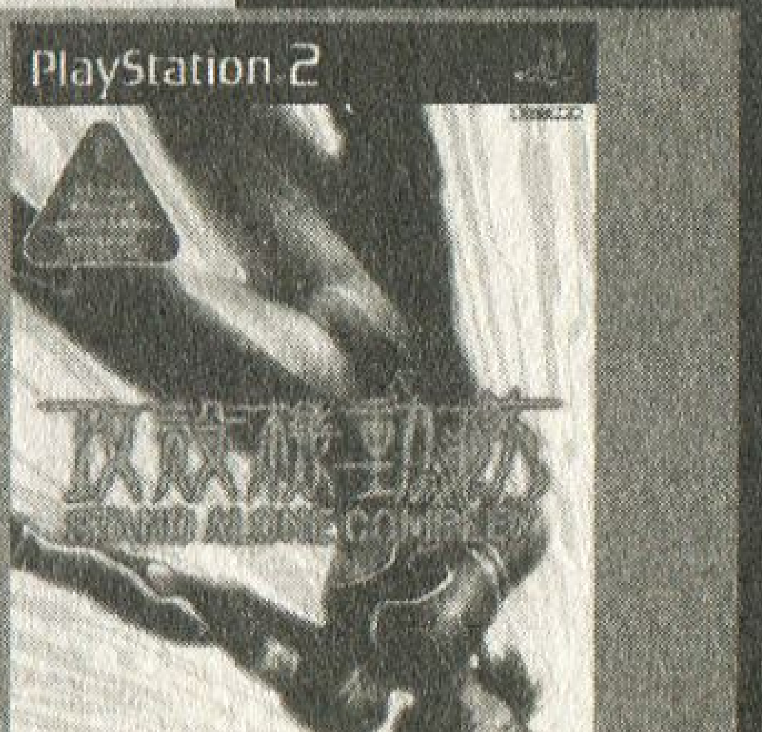
攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

ゲームバランスの調整がうまくいけば良作となることは間違いない

映像化されている「攻殻機動隊」を見る必要はあるが、それを差し引いてもプレイしてもらいたい面白さはある。

text by ハービー吉村

プレイ時間：20時間



ジ アクション・シューティング・アドベンチャー
メ SCE
機 PS2
¥ 6,090円（5%税込）
発 04年3月4日

「攻殻機動隊」に対する事前知識が必要

最近、この手のFPS操作（『Halo』に代表される、左スティック移動・右スティック視点移動）のゲームが増えていることは、非常にウレシイ。

3D酔いという問題もあるのだろうが、ゲームマシンのスペックの向上とともに可能になったバーチャル・リアリティ・スペース（仮想現実空間）を存分に発揮できるアクション・スタイルであると、ボクは確信している。

さて、今回のゲーム版『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』（以下『SAC』）であるが、非常にイイ！ ファミコン時代からプレイしている、古いゲーマー（歳がバレるなぁ…）であるボクとしては、キャラゲーということだけで警戒してしまうのだが、もう、そんな時代ではないのかもしれない。

むしろ、映画「攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL」（以下「GIS」）やTVアニメ版「SAC」ファンだけに独占させておくのは、もったいない程のゲームだ。

ただし、プレイ前に必ず「GIS」かTVアニメ版「SAC」を観ておくことをオススメする。といっても、すべてを観る必要はない。レンタルビデオショップに行って、「GIS」（通常版・ノートリミング版・英語字幕版がある）かTVアニメ版「SAC」（全10巻）のうち、レンタル中ではない、どれかを借りてくればいいだけのことだ。

なぜなら「GIS」にしろTVアニメ版「SAC」にしろ、明確なオープニングというものがない作品だからだ。状況や世界観の説明は、ストーリーごとに行われるので、どれから見始めてもOKなのである。

ところが、このゲーム版『SAC』には、そういった状況説明が、プレイ前には一切ない。プレイ中には、ポーズ画面から「ワードリスト」を選択すれば、説明があるのだが、「GIS」やアニメ版「SAC」を観ていないと、何のことやらサッパリわからないということになるかもしれない。

原作には忠実だがゲームとしてはいま一息

肝心のゲーム内容のことに話を戻すと、タイトルからもわかるように、ほぼ完全に原作（士郎正宗のマンガではなく、アニメ版「SAC」）の世界観を写し取っている。プレイヤーは「攻殻機動隊」のキャラクターのひとり（草薙素子少佐もしくはバトー）となり、ほぼ完全な「攻殻機動隊」ごっこができる。

原作の世界観が秀逸なので、その没入感はかなり高い。ミッショ

ンによって、プレイ時間の長短はあるが、ゲーム全体を通じて、ひとつのストーリーを紡ぎ出していくスタイルは、まるで一編の映画を観たような感覚をエンディングで与えてくれた。

ただ、そこにたどり着くまでに、いくつかの試練を乗り越えていかなければならない。

まず、プレイ前にチュートリアル的なトレーニング・モードをクリアしなければ、最初のミッションから、かなりの苦労をすることになるだろう。

ゲーム版『SAC』では、画面の見かけ上では常にキャラクターが画面中心にいるTPSのスタイルだが、操作上はFPSのシステムになっている。

そこに、このゲームでの混乱が生まれるのであるが、遠距離での射撃と近距離での格闘という要素をミックスさせたシステムとして、非常に高く評価できる。

実際にプレイした人でないと、よくわかってもらえないと思うが、「右スティックは、あくまで視点の移動用であって、射撃の照準に使うものではない」ということである。

右スティックを動かすと、銃のレチクルも動くので、誤解してしまうのだが、そこで照準を合わせようとすると、大変な苦労をすることになる。「射撃の照準は左スティックで、キャラを動かしながらする」ということを覚えると、かなり正確な射撃ができるようになるだろう。

そして最大の難関が、壁を利用した「三角とび」だ。これがうまくいかないと、非常にストレスがたまる。すべてはタイミング勝負なので、とにかくトライするしかない。

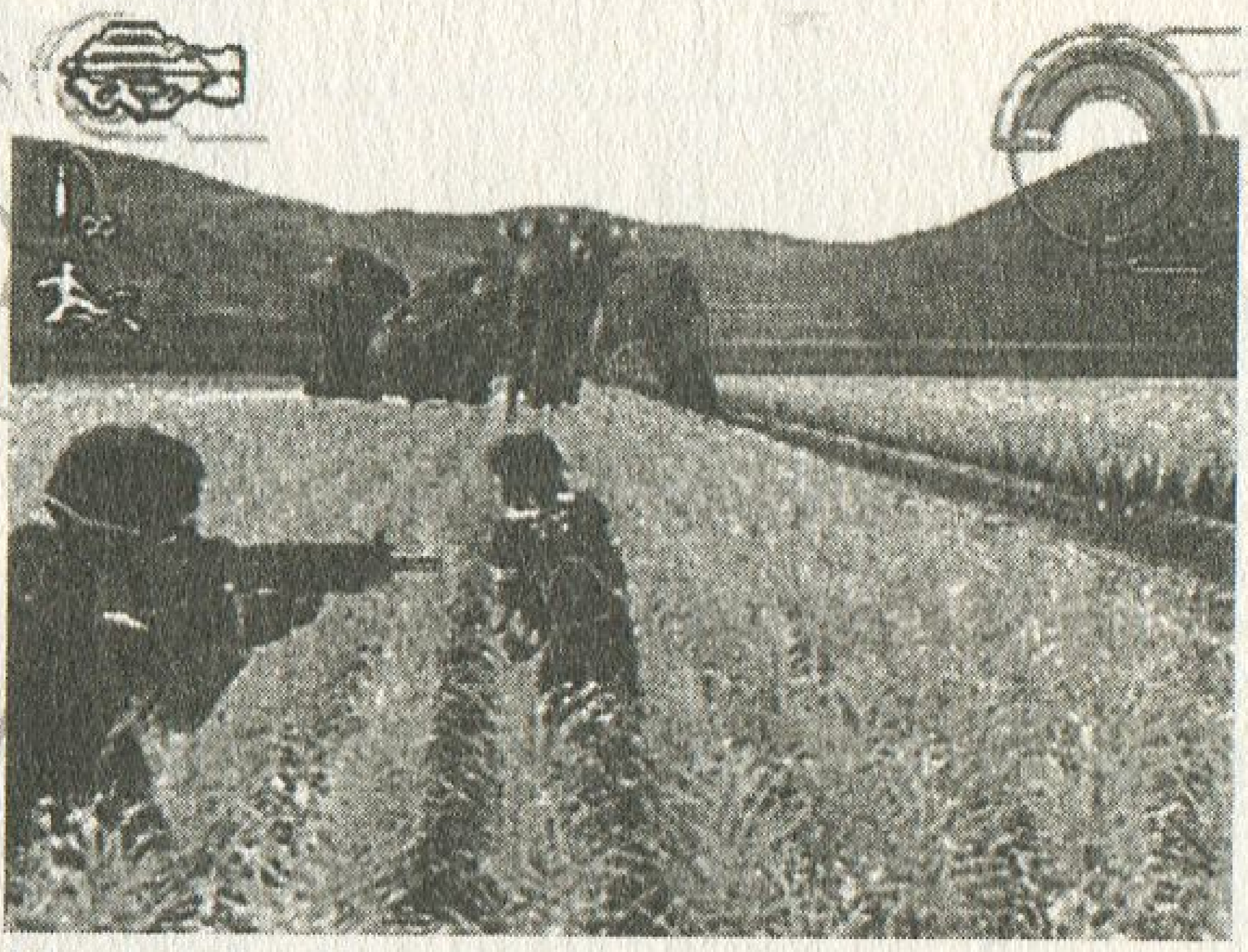
実際にプレイしていると、少佐キャラを使用するミッションでは、とにかくジャンプに失敗して死ぬことが多い。ボク自身は日本のゲームのジャンプ偏重主義（『スーパーマリオ』の呪縛ともいう）は、断固否定したいのだが、「攻殻機動隊」のゲームという性質上、さすがに今回は納得するしかない（少佐は、あのくらいの高さから落ちても死なないだろう！　というツッコミは入れておく）。

マップもなかなか凝っていて、攻略方法を探索することを楽しめるし、武器もバラエティに富んでいる。ただ、敵の思考ルーチンが、あまりにもヒドイ。

もう少し、敵が賢かったら、かなりやり応えのあるゲームになったのに、敵の思考がバカなために、力押しの攻撃でもクリアできてしまうのが、非常に残念だ。

ただし、最初のミッションですべての操作方法を使ってクリアしなければならないために、非常に難易度は高く感じる。

たぶん、全ミッション中で最初のミッションが、一番長く、そして難易度も一番高いだろう。



視点を移動させずに自キャラを動かして銃を照準させられるようになると、ゲームバランスが格段に変わる

それ故、ゲーム全体のバランスが崩れてしまっている。クリアしたときに「もっとやりたい！」と思ったのには、このゲームがすごく面白いゲームだというのも事実だが、ボリューム不足という感は、どうしてもぬぐい去れない。

さらに、ボリューム不足感をあおるのが、「攻殻機動隊」には欠かせない要素である「ハッキング」と「思考戦車・フキコマ」をゲームの中に取り入れながら、ほとんど使う機会がないことだろう。

世界観・システムともに非常に秀逸なゲームなのだが、最終的な完成度への詰めが甘かったのではないだろうか。次作に期待したい。

関連作品

『トゥームレイダー 美しき逃亡者』

ジ 3Dアクション
メ アイドス　機 PS2
¥7,329円（5%税込）　発 03年10月23日

「TPS」「女主人公」「アクションゲーム」ときたら、やっぱり元祖は「TR」でしょう！　でもキーコンフィグの洗練度では「攻殻機動隊」のほうがかなり上なのでは？　やっぱりゲームって進化するんだなぁ。

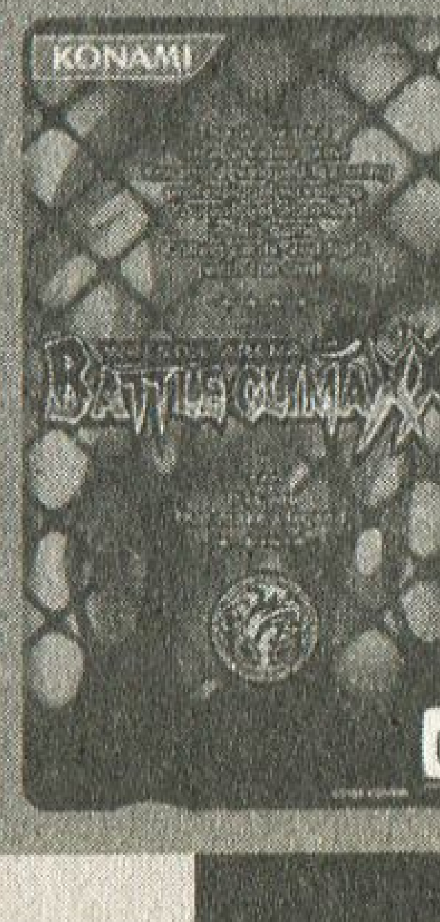
バトルクライマックス

カードに飲み込まれないジャンルの強烈な個性

プロレスとは何か？　答えのない答えに踏み込んだコナミの意欲作

text by Alexander服部

プレイ時間：30クレジット



ジ プロレストレーディングカードゲーム
メ コナミ
機 AC
発 04年4月6日

カードゲームはコナミのお家ゲー？

近年のコナミはまったくもって別の会社になっている。収益体制などの問題とは思うのだが、昔のようにアーケードゲームに力を注いでいるわけではない。ＳＴＧやＡＣＧで良作を生み出していた会社が、今となってはゲーム以外のさまざまなビジネスを展開している。今のコナミらしさは一体どのようなものなのか？　昔からのゲーム愛好家には難しい疑問だが、今回のカード利用型プロレスゲームは今の典型的なコナミらしいゲームと言えるのかもしれない。

『バトルクライマックス』はカードを利用し、団体を運営しながら選手を鍛え上げていくプロレスゲームで、決して大ヒットしないカテゴライズに当てはまる。だが、プロレスゲームはそれなりに売れることもあり、コナミとしては実験的な部分もあるのかもしれない。プロレスゲームは、少ないながらも熱狂的なプロレスマニアに支えられている。しかもマニアは長い間遊んでくれる、との考え方もあるのだろう。トレーディングカードも存在している市場なので、技や選手の追加をカードで行えるこの手のゲームにはマッチすると考えたのだろう。とても今のコナミらしい経営判断だ。

現実のプロレスをゲーム化するのは難しい

技カードを集めて選手カードを集める。そこまではいいとしても、肝心のゲームはどうだろうか？

元来プロレスというものは、アッポーなどに始まり、昔からゲームの題材になってきているのだが、その実プロレスを表現できているゲームは非常に少ない。一般的な格闘技と異なり、相手の技を受けることに美学を見いだしている芸術性の高いスポーツであり、エンターテイメントであるプロレスを表現することは、単純に勝敗や優勝劣敗を決めたがるゲームにとっては、扱うことが難しいお題と言える。過去のゲームでこの微妙なバランスを成立させたのは、アーケードに関しての限定で言えば、セガの『ジャイアントグラム』以外には存在しない。投げる、打つ、極める、の3すくみで駆け引きを成立させ、相手の技を受けることによるスタミナの温存。試合の組み立て次第では観客の支持率も変更されるなど、まさにプロレスのエッセンスを凝縮している素晴らしい一品であった。このソフトが登場してから数年がたっていることを考えると、タイプが異なるとはいえ、プロレスマニアを納得させるだけのものをコナミは用意してくれる、との期待はあった。いくらトレーディングカードにして集める喜びを用意しても、プロレ

スマニアと呼ばれる人種は「何がプロレスか?」という定義すら存在しないものを、敏感にかぎ分けてしまう。プロレスにはならないかもしれないが、カプコンの「PRIDE!」(総合格闘技)を題材にしているものにしても、ゲーム性をはじめ、さまざまな理由でプロレスマニアは敬遠している。題材や実名の問題ではないのだろう。しかも野球のように定番と呼ばれるシステムも存在しない。プロレスゲームとはまさに「プロレスとは何か?」を考え、生み出さなくては成功しないのだ。

プロレスを プロレスゲームをなめるな!

話を戻して『バトルクライマックス』はプロレスゲームだろうか? 答えとしては、

「今の新日本プロレスのような、中途半端なもの」

と言わざるをえない。今の新日本プロレスは、格闘技とプロレスの間を行ったり来たりと、決してプロレスマニアが満足できる状態ではない。それと同じなのだ。

プロレスゲームとしての完成度は低い。カードにしても、技カードの種類で3すくみが発生するのだが、レベルによる分け方になっており、イマイチ意味がない。技カードにはコストの概念があり、コストが足りないとカードの技を出すことはできない。もちろん技カードのレベルが高くなるとコストが高くなる。つまり最高位となるレベル3カードは登場の機会そのものが少ない。

では何がネックとなるのか? それは先に述べた3すくみシステム。基本的にはレベルが高いものと低いものでは一方的に高いほうが優先される。ただし、レベル3のカードはレベル1のカードにだけは負けてしまう。3すくみにはなっているので、一見バランスが良いと思うかもしれない。

だが、前述のようなコストの概念があるので、レベル3の技を使う機会は極めて低い。つまりコンスタントに使用でき、負けることの少ないレベル2のカードを使っていくだけで問題なく進めることができてしまうのだ。

では、同じレベルの技がお互いから出てきたらどうなるか。それは熟練度で決まる。技カードで登録したものは練習により成功度を上げることができる。このパーセンテージが高いほうが勝利する。つまり選手そのものの能力が高ければ、レベル2の技カードの熟練度をバカみたいに上げればいい。それだけで勝率は一気に上がる。レベル1や3に関してはフィニッシュへの流れで使用するのみでも勝てるようになってしまうのだ。

ほかには観客システムも存在している。ただし、観客はプロレスマニアではない。最後のフィニッシュを大技で締めくくれば支持は高くなる。逆に、『ジャイアントグラム』の観客システムは非常にこだわったもので、最初は小技で展開を組み立てていき、最後に一発の大技できっちりと終わらせると、ポイントが高く得ることができた。つまり試合全体を通じて観客を意識することで、ハイスコアを目指すことができたのだ。それと比べると後発で、容量にも余裕がある『バトルクライマックス』の、淡白な観客システムは残念と言わざるをえない。

次回以降に 期待できるのか?

カードというシステムの導入は非常に面白いし、観客システムも着眼点はいい。実際にステーション以外のスクリーンでは試合風景を流していることを考えると、さらに成長の余地がある。プロレスマニアにこびる必要はないが、どこまでもプロレス関連のゲームを集めてきた人間の研究に関しては、もう少し行ってもいいだろう。今作で改善点をすべて出し尽くして、次回作ではクラスマガジンも飛びつくほどのものを世に出して欲しいと思う。

関連作品

ジャイアントグラム 全日本プロレス2 in 日本武道館

ジ スポーツ
メ セガ 機 DC
¥6,090円(5%税込) 発 99年6月24日

本文でも紹介しているプロレスゲームの秀作。アーケードは稼動してないと思いDC版を紹介するが、現行ハードではないので、探すのはつらいかもしれない。セガにはぜひ現行ハード、強いてはアーケードにての続編を期待したい。

星のカービィ 鏡の大迷宮

最新作『カービィ』もやっぱり「原っぱ」だった

「つながったステージ」「操る4人のカービィ」……変わった部分も多々あれど、何をしても「遊べる」懐の深さは損なわれていない。

text by 池谷勇人

プレイ時間：12時間



ジ ACG
メ 任天堂
機 GBA
¥ 4,800円（5%税込）
発 04年4月15日

随分変わったな、というのが第一印象。しかし、確かにこれは「桜井カービィ」である。

筆者は以前、『カービィ』の面白さを「原っぱ」に例えたことがあった。遊園地のようなアトラクションもなく、市民公園のように小じゃれた遊具があるわけではない。けれど遊び手の創造力次第で無限の遊びを作り出せる真っ白なキャンバス――それが『カービィ』だ、とかそんな内容だ。

数あるアクションゲームの中でも『カービィ』は特に易しい部類に入るだろう。たいていのアクションゲームでは、ここの罠はこうして突破しろ、この敵はこう倒せといった「解法」があらかじめ用意されており、プレイヤーはその「解法」を見つけ、またそれを正確に実践することでゲームを進めていく。よくできたアスレチックに次々挑戦していくような感覚だ。

でも、『カービィ』は違う。穴ひとつ飛び越えるにしても、プレイヤーには「ジャンプ」と「ホバリング」という2つの選択肢がある。華麗にジャンプでひとっ飛びでもいいし、ふわふわ優雅にホバリングで越えてもいい。ジャンプなら落下の危険はあるが手っ取り早く、ホバリングなら安全だがちょっと遅い。そこには決められたルートや解法はなく、プレイヤーが気分や腕前に応じて、自由に遊び方を選ぶことができる。もっと極端な例を挙げれば、スタートからゴールまで空を飛び続け、そのままノーダメージでクリアしてしまうことさえ自由だ（もちろん、地上を走ったほうが圧倒的に早いけれど）。

加えて、カービィは敵を吸い込むことでその能力をコピーすることもできる。能力「ファイア」で進むのと、「ソード」で進むのでは、攻略法もプレイ感覚もぜんぜん違ってくる。同じステージ、同じフィールドでも、プレイヤーの数だけ遊び方があり、攻略法が存在する。ゲームに遊ばされるのではなく、プレイヤーが自分の意思で〝能動的〟にゲームを遊ぶことができる。だからこそ『カービィ』はこれほど長く、そして多くのユーザーに愛されるシリーズになり得たのだろう。

現マルチプレイへのアンチテーゼ

さて、前置きはこれくらいにして『星のカービィ 鏡の大迷宮』（以下『鏡の大迷宮』）である。

シリーズの生みの親・桜井政博氏がHAL研究所を去ってしまったこともあり、一時はどうなってしまうのかと心配したが、「監修」という形で引き続き桜井氏もかかわっているようなのでまずはひと安心といったところだろう。

これまでの作品と大きく異なるのが、すべてのステージが鏡（＝

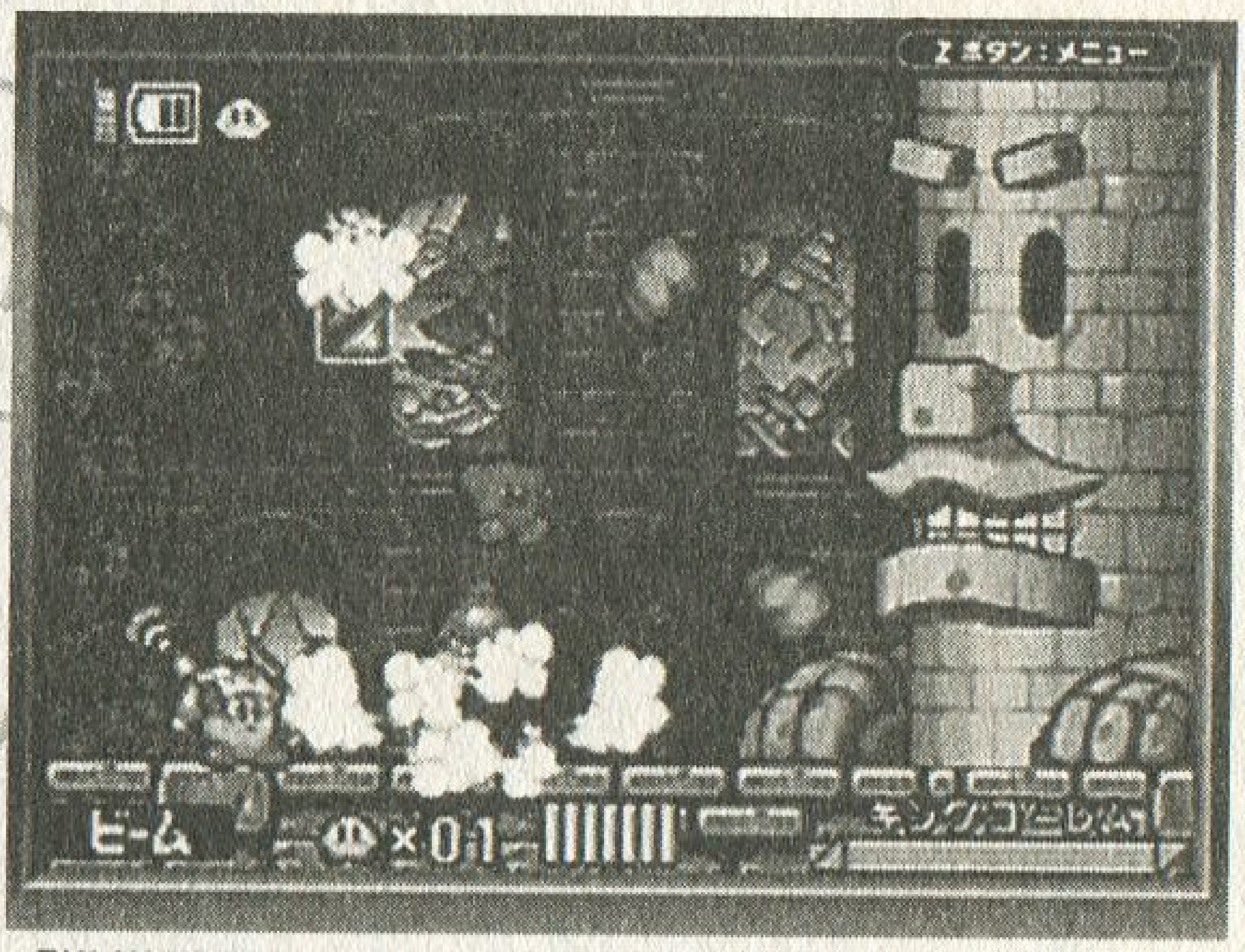
ワープトンネル）で複雑につながった、1つの巨大な迷宮になっている点だ。プレイヤーはこの中を探索し、8つに割かれてしまった「ディメンションミラー」のかけらを集めていくことになる。最初は進めるルートもある程度限られているが、あちこちに隠されたスイッチを押すことで新たな道が開け、行動範囲が広がっていく。『ゼルダ』や『メトロイド』のような迷宮探索の要素が加わったと考えればわかりやすいだろう。

とはいえ『カービィ』らしさはまったく失われていない。あまりに広大なマップに最初は面食らうかもしれないが、どんなルートで進んでも、いつかは必ずどこかのゴールにたどり着くようになっている。むしろこの「どこを通っても自由ですよ」という懐の広さこそ『カービィ』が『カービィ』たるゆえんであり、画一的な解法や遊び方を強いられないという点では、より「原っぱ」色が濃くなっていると言えるだろう。

もうひとつの特徴は、一風変わった4人同時プレイが楽しめること。今作ではシングルプレイ、マルチプレイにかかわらず常に4人のカービィが同時に存在し、思い思いに迷宮内を歩き回っている。手ごわいボス戦や、特定の能力でしか壊せないブロックがあったときは、Rボタンの「携帯電話」で仲間をその場に呼び寄せ、助けてもらうことができる。GBAをつなげばそれぞれをプレイヤーが操作できるし、シングルプレイ時には残り3人をコンピュータが操作してくれる仕組みだ。

「一風変わった」のゆえんは、4人がまったく別々に行動してもいいという点だ。4人が同じルートで協力しながら進んでもいいし、別々のルートで手分けしながら探索してもいい。実は「協力」が必要な箇所はほとんどなく、わざわざ同時に進む利点は意外となかったりする。4人もいるのに、4人がバラバラに行動してもいい不思議さ。同じ画面内にいても、お互いにほとんど影響を及ぼさない不思議さ。協力でも対戦でもない、奇妙な一体感がそこにはある。

力を合わせて仕掛けを突破したりしなくても、人間同士が集まるだけで、遊びや楽しさなんていくらでもわき出てくるものだ。互いに干渉しなくてもいい。協力する必要なんかなくてもいい。同じステージを同時に進んでいくというだけで、同じ迷宮のどこかで、誰かが同じようにさまよっているというだけでも、シングルプレイ時には味わえなかった楽しさが体験できる。「4人でブロックを動かせ」「4人でスイッチを押せ」といった、押し付けられたマルチプレイは、一時の達成感はあっても、いつかは「作業」になってしまう。本作のような自然発生的な遊びや楽しさこそが、マルチプレイの本質なのかもしれない。



「携帯電話」を使ってちょうど仲間を呼び集めているところ

『カービィ』の面白さは「遊ぶ」ことにある

いつしかゲームは「遊ばされるもの」へと変わっていった。あらかじめ用意されたルートを、誰もが同じように通り、誰もが同じようにクリアしていく。それが普通になっていた。

しかし『カービィ』は違う。どこを通ってもいい。何をしてもいい。4人で遊ばせておきながら、協力して進むことさえ強制しない。プレイヤーがゲームを「遊ぶ」余地がいくらでも残っている。だから『カービィ』は面白い。だから『カービィ』は「原っぱ」なのだ。

関連作品

カービィのエアライド

ジアクションレース
メ任天堂　機GC
¥6,090円（5%税込）　発03年7月11日

レースゲームとしても秀逸だが、真骨頂は「シティトライアル」モードにアリ。勝負そっちのけで街中を走り回る楽しさは原っぱ感たっぷり。まじめに勝ちを目指すほどばからしく、対戦ツールとしてはかなり異色。

Remember11

ギャルゲーの枠を越えたシリーズ さらなる試みは成功したのか？

驚きの仕掛けでユーザーを魅了し続けてきたinfinityシリーズの最新作。記憶と意識が入れ替わる物語の結末は？

text by 緒方カズキ

プレイ時間：30時間

高評価を得ていたスタッフによる最新作

ギャルゲーメーカーとしてすっかり定着した感のあるKIDのゲームということで、はなから見向きもしない人もいるだろう。だが、この作品だけは、むしろそういう人にこそ遊んでほしい。

『Remember11』は「infinityシリーズ」と名づけられたシリーズの最新作だ。普通の恋愛AVGと同じ構成ながら、タイムトリップを使った謎がユーザーを驚かせた『infinity』と、その中で書ききれなかった謎の解明を追加した『Never7～infinity～』は、マニアユーザーの間でちょっとした話題となる。そして02年に登場した『Ever17』。ゲームというメディアを通して物語を読む、ということをトリックに活かした構成は、プレイした人に大きな衝撃を与えた。近年のゲームストーリーでは1番と推す声も多い。販売本数自体は決して目立つものではなかったが、この作品が決定打となり「infinityシリーズ」は定着することとなる。ただ、シリーズとは言っても、設定や時代背景などが共通しているだけで、物語的なつながりはほとんどない。企画・中澤氏とシナリオ・槻潮氏のコンビによって作られているシリーズ、と定義したほうがいいだろう。本作は、そんな高い評価を得ていたスタッフの最新作として、ユーザーから期待されていたゲームなのだ。

このゲームに必要な要素を考え抜いた構成

本作は、ギャルゲーではない。SFの要素が加わったサスペンスアドベンチャーである。1作目からギャルゲーの範ちゅうでは収まらない要素はあったが、いわゆる恋愛モノ的な要素はシリーズが進むごとに薄くなっており、本作では完全になくなったと言えよう。

原因不明のトラブルに巻き込まれ、雪深い「朱倉岳」に墜落した小型旅客機。その中で奇跡的に生き残った「冬川こころ」は、同じく生き残った3人と山小屋に避難し、寒さや飢えと戦いながら救助を待つことになる。ところ変わって日本海に浮かぶ絶海の孤島「青鷺島」には、周囲を高い壁で取り囲まれた閉鎖施設「スフィア」があった。ある目的をもって建てられたこの建物の時計台から「優希堂悟」は転落し、ショックで記憶を失う。そして何者かに命を狙われるようになった。

自然の脅威と見えない暗殺者。死の恐怖と対面し続ける二人に「人格転移現象」という、さらなる災いが降りかかる。時空を越えて、なぜかお互いの意識が入れ替わってしまうのだ。二人は戸惑いながらもその状況を受け入れ、協力しあい、生き残るためそれぞれ



ジ サスペンスアドベンチャー
メ KID
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年3月18日

の危機に立ち向かっていく……。

スタンダードなテキストAVGのシステムで、このようなSF&サスペンス的な展開のゲームというのは、今どき、かなり珍しい部類だろう。数年前にはPCの18禁ゲームでいくつか存在していたが今では少数。時代遅れのゲームとも言える。だが、製作者は自分たちがこれまで作ってきたゲームの個性、そしてついてきたユーザーが何を期待しているのか、ということを考慮し、その良さが最も発揮できるカタチとして、このシステム&物語を選んだのだろう。



「こころ」と「悟」が入れ替わっているのだと、周囲に理解させるのは困難を極める

そしてそれは正解だった。ギャルゲー的要素をなくしたことによりテンポが速くなり、緊張感のある物語に集中できるのだ。彼らが作るゲームの魅力は物語の仕掛け。前作までは、終盤にかけての展開は素晴らしいのひと言に尽きるものの、前半～中盤の展開はやや物足りない点も見られた。本作ではこの部分が完全に解消されており、謎とサスペンスにあふれた物語に序盤から引き込まれる。男性の身体に女性の人格が、女性の身体に男性の人格が宿ることによる違和感、とまどいの描写。そして、山小屋とスフィア、どちらの世界でも命の危険にさらされているという連続する緊張感は、日常を描写することでダレがちなAVGの欠点を払拭し、実に魅力あふれる構成になっている。

達成した新しい試みと失った大切なもの

傑作シリーズを作ると、ユーザーの要求は果てしなくエスカレートしていく。そしてそのすべてに応えていける制作者は、おそらく存在しない。だからこそ長所を吟味し無駄な部分をなくし、かつ新しい要素を加えることで新しいユーザーを獲得してシリーズは成長していく。そういう点でこのゲームは、おおむね成功しているように思う。だが唯一、そして最も大きな不満点がある。

それはラストへの展開だ。

前述したが、このシリーズ最大の魅力は物語、それもクライマックスへと向かって謎が次々に解明され、収束していく展開にあった。それが本作では、ややネタバレしてしまうが、すべての謎がすっきりしないまま終わってしまうのである。いや、ある程度は答えを出している。意味深な台詞をプレイ後にいろいろと想像する「エヴァの謎解き」のような楽しみ方もできる。だが、このシリーズを楽しんできた人は、最後の快感にこそ、大きな期待を寄せていたはずだ。そういった意味で、本作はファンに歓迎されていた最大の長所を自ら手放してしまったとも言える。

また、謎が解明されていく過程が、どちらかといえば説明口調的なシーンが多いのも気になった。物語を通して体感するのでなく、まるで解説書を読んでいるような気分になるのである。終盤、延々と続く量子力学のTipsを読んで、ちゃんと理解できた人はどれくらいいるのだろうか?

KIDというギャルゲーメーカーのギャルゲーからスタートし、そこから、近年まれに見る本格SFサスペンスAVGへと変貌を遂げたinfinityシリーズ。本作は確かにこの内容でも十分楽しめるが、次こそは、前作までの長所を取り戻し、なおかつ、本作のテンポのよさを兼ね備えた作品を望みたい。シリーズを通してここまでのものを作る力があるだけに、あと一押し足りないのがもどかしい、そんなゲームだ。

関連作品

Ever17

ジ恋愛アドベンチャー
メKID 機PS2・DC
¥7,140円（5%税込） 発02年8月29日

4人いるヒロインの中から1人選び、協力しながら深海に閉じ込められた空間から脱出する恋愛AVG……と思いきや、4人クリアしたのちに現れるヒロインとの物語で驚愕の謎が明かされる。恋愛モノが合わない人には厳しいかもしれないが、多くの人にラストを見てほしい傑作。

金色のコルダ

音楽に魅せられるも恋の炎は燃え立たず

女性向け恋愛ゲームの草分け、コーエーが贈るネオロマンスゲーム第3弾は、初の現代学園もの。画期的な新要素もあるが……。

原初の音楽がどんなものだったか、それは誰にもわからないが、少なくともクラシック音楽のベースは中世まで、神様の栄光をたたえる気持ちを天上にまで伝えようとして発展した。だからだろうか、音楽は言葉でうまく形にできない気持ちを伝えるのがうまい。情熱、悲しみ、敬愛、苦悩……。特に、恋と音楽は相性がいい。たとえば、セレナードという音楽形式が、恋人の家の窓辺で音楽を奏でながら求愛する、南欧の習慣から生まれたように。

音楽と恋を題材にした『金色のコルダ』は、コーエーのネオロマンスシリーズの第3弾。もちろん第1弾は『アンジェリーク』で、第2弾は『遥かなる時空の中で』。振り返れば初代『アンジェリーク』がSFCで発売されてからはや10年、女性向けの恋愛ゲームも一応の市民権を得た。今回の『コルダ』はネオロマンスゲームとしては初めての現代ものだ。

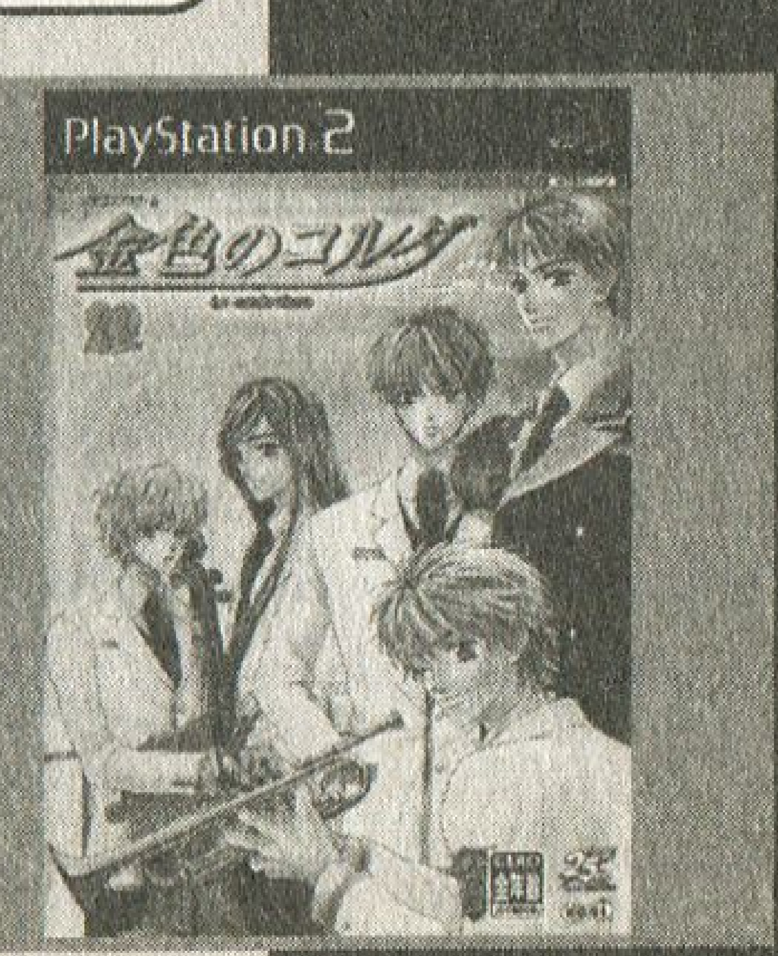
舞台は普通科と音楽科がある高校、星奏学院。普通科に通う主人公は、ある日突然、学園にいる音楽の妖精〝ファータ〟が見えたことから、学内で開催される音楽コンテストの出場者として選ばれてしまう。妖精に、初心者でも弾ける魔法のヴァイオリンを手渡された主人公。優勝を目指して他の出場者と競う中、ライバルとの間で友情や恋も生まれていく。

ゲームの期間は、コンテストが開催される約1ヵ月間。その間に4回の〝セレクション〟を経て、総合優勝が決定される。まずはプレイヤーは、リアルタイムで進む時間をうまくやりくりして、1回目のセレクションに向け準備することに。具体的には楽譜集め。フィールド上には音楽の妖精ファータが潜んでいる。楽譜はいくつかに分けられ、隠れたファータたちが持っているという設定だ。彼らは音楽が奏でられた直後だけ姿を表すので、学園中のあちこちを走り回って探す。このアクション（と呼べるほどでもないが）が、本作のゲーム性のひとつだ。

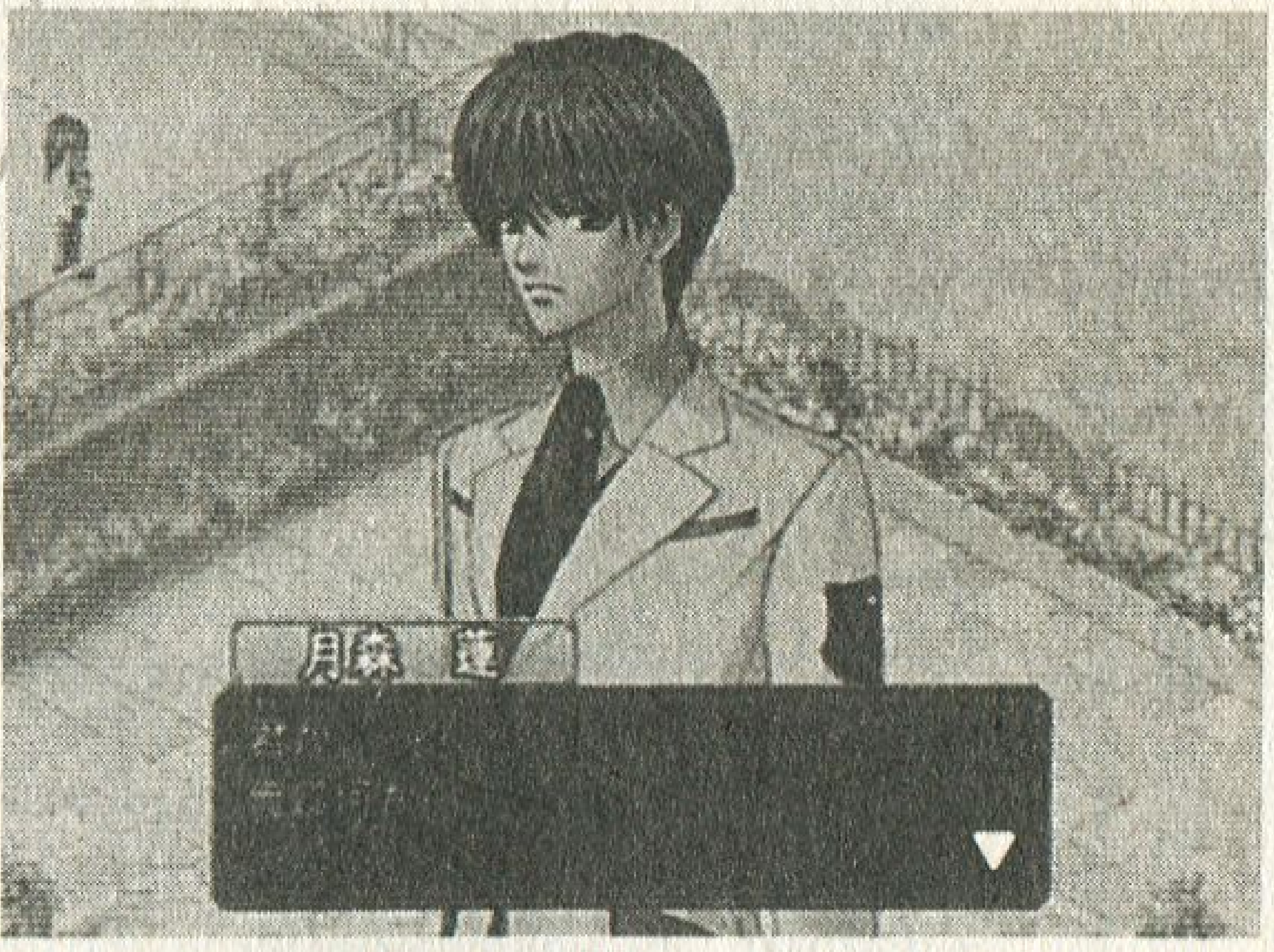
楽譜を手に入れたら、次は〝解釈練習〟。コンテストでは、それぞれのセレクションごとに出されるテーマに沿って曲を演奏しなければならない。そこで必要になるのが〝解釈〟。同じ曲であっても「清く繊細な」「悲しみにくれる」「希望に満ちた」など、楽譜によって2～4種類の解釈が用意されており、練習で解釈を深めていく。

面白いのはこの部分。おなじみのクラシック曲を増やすのも楽しいが、なんといっても1曲が複数の解釈パターンで収録されているのに感心させられる。「こんな弾き方があるのか」。同じドヴォルザークの『ユーモレスク』でも、解釈Bなら「望郷の想い」、解釈Cなら「浮き立つような気分」と

text by 卯月鮎
プレイ時間：35時間



ジ ネオロマンスゲーム
メ コーエー
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年3月18日



狙ってみようと思わない限り、イベントは少ない印象を受ける。難度はある程度高め

いったように、解釈で込められるメッセージが違ってくる。これはまさに音楽の神髄だろう。また、演奏が下手なバージョンも収録され、徐々にうまくなっていく演出も新鮮に感じる。数値の群が歴史を作り出すコーエーの他のSLGと比べると、まだこなれておらず、深いゲーム性がある、とまでは言えないが、数値によって音の世界が形作られるというのは非常に魅力的なアプローチ。これは、大きく有望な可能性を見つけたのではないか。もう少し曲数が増え、練習したパラメータによってさまざまに曲調が変わっていく、などの工夫があれば、リズムゲームではない、新しい音楽ゲームとして十分に成り立つ。

コンテストと恋愛の関係

一方、恋愛部分だが、こちらは音楽パートと比べて華がない。音楽一家に生まれたクールなヴァイオリニスト・月森蓮、華道の家元の息子で優雅なフルート奏者・柚木梓馬、硬派なサッカー部のスポーツ少年・土浦梁太郎など、キャラクターはひととおりそろっているのだが、恋が深まっていく様子はかなりさっぱりした味付け。ネオロマンスシリーズとしては、もう少し濃い目のテイストでもよかったのではないか。舞台を現代の高校にした必然性も薄い。等身大で親近感のわく恋愛でもなければ、浮き世離れした一夜のアバンチュールでもない。残念ながら、作り手がどのような恋愛観をもって何を訴えたかったのか、『コルダ』からは見えづらかった。

それぞれのキャラクターには、性格に合った好みの音楽の解釈があり、相手に聞かせると親密度が上がる。好意的に取れば、音に想いを託すことで心を通わせるという恋の形（音楽で深まる恋、逆に、恋心そのものが音楽である）を表現しているようにも思うが、それにしては表面的だ。解釈も練習すれば簡単に上がり、人生経験や心の葛藤からにじみ出るものではない。ここにイベントがもっと絡んでくれば、と思わせる。

コンテストにしても、恋愛とのかかわりはもうひと息。作品全体にコンテストという筋が1本通っているのはいい。メリハリも効くし、流れもはっきりする。ただ、せっかくの柱も、恋愛の支えにならなければ宝の持ち腐れだろう。セレクションで上位入賞すると各キャラのライバル度が上がるなど、恋愛とコンテストの双方が絡むこともあるが、どうも攻略的。テーマのひとつであろう〝お互いの才能を認め合う中での恋愛〟を強く感じるレベルには遠い。

音楽パートは評価できると書いたが、ファンが期待するのは恋愛部分。どれだけ興味深いシステムでも、恋愛ゲームとしてとらえるユーザーにとっては面倒くさいというのが正直なところだろう。1周目はともかく、2周目以降は恋愛メインにシフトしたほうがよかったという意見が出るのは当然だ。

ただ、私としては、せっかく恋愛と相性のいいモチーフを見つけたのだから、密接に絡めることで、恋を描き出してほしかった。作曲家たちが音楽で恋を語ったのと同様に、この組み合わせをより魅力的に見せることもできたはずだ。小説や映画、ドラマで盛んに取り上げられる恋愛というテーマ。ゲームでも、一層煮詰めた見せ方が追求できるのではないだろうか。

関連作品

アンジェリーク

ジ ネオロマンスゲーム
メ 光栄　機 SFC
¥ 10,290円（5％税込）　発 94年9月23日

記念すべき女性向け恋愛ゲームの第1弾。発売当初は異色のゲーム扱いをされたが、今ではひとつのジャンルを築いている。女王候補と守護聖たちが醸し出す独自の耽美な空気は、その後のネオロマンスゲームにも受け継がれていたが……。

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

戦闘パートがなく、主人公すら変えてきた番外編『サクラ大戦』を、シリーズファンは受け入れられるのか？

text by 脳みそホエホエ

プレイ時間：19時間

ジAVG　メセガ
機PS2　¥7,329円（5％税込）
発04年3月18日




そもそも主人公が新キャラの明智小次郎というのが、おかしい!!
シンクロ率現在も低下中です!?
ピロピロピロピロ
このゲームを遊ぶ人って大半が本編の、特に『サクラ大戦3』を遊んできた人たちだと思います。つまり『サクラ大戦』の中ではプレイヤー=大神一郎なわけじゃないですか?
そのせいで、本編への思い入れがあればあるほど、明智小次郎に愛着がわかないのです!!
ちなみにミキの方はカワイイんで全然OK(笑)
特に『サクラ大戦4』で巴里・花組キャラとのエンディングを見た人にとっては今回のエンディングが
明智さんまた会えますよね……!?
恋する乙女の目
ドキ
ドキ
まるで恋人の浮気現場を見せつけられたようで何かが違うんです(笑)
じゃぁ、つまらなかったのか?と言えば、そうでもない。やはりお気に入りのキャラたちの新規CGやイベントが見れたのは素直にうれしかった。
すくなくともエリカファンは新作のおはようダンスのアニメのためにやるしか(笑)
結局のところ、『サクラ大戦』というタイトルの大きさと、本編並みの値段に対しての期待が大きすぎたんですね。
じゃん
じゃん
じゃん
この作品自体の主な役割は『5』が出るまでのつなぎ話題づくり的な存在にすぎなかった気がします。
とりあえず、今回の物足りなさはきっと本編の『5』で返してくれると信じて、楽しみに待つとしましょう。

バックヤードレスリング

地平のかなたまで突き抜けた素晴らしい馬鹿っぷりを見よ

「結局洋ゲーでしょ？」と切り捨ててしまうにはあまりに惜しい爽快感と、エンターテイメントに徹した姿勢は要注目。

text by 編集部／櫻川

プレイ時間：20時間



ジ 格闘アクション
メ アイドス
機 PS2
¥ 7,140円（5％税込）
発 04年4月15日

アメリカンな大馬鹿がやってきた！（誉め言葉）

まず、タイトルからして聞き慣れない言葉である。直訳すると「裏庭レスリング」。要するに、どうも現在のアメリカでは、素人による自宅プロレスショーが微妙に流行しているらしいのだ。

本邦においても、プロレスごっこそのものは大して珍しい遊びではない。二段ベットの上からダイビングボディープレスとか、高跳び用マットを利用してのブレーンバスター、といったフレーズを懐かしく感じるプロレスマニアも多いことだろう。

が、しかし。アメリカで流行しているのは、もはや「ごっこ」の範ちゅうに収まるようなものではない。二階の屋根からムーンサルトプレスを敢行するわ、長机へのパワーボムは当たり前のように出すわ、挙句は蛍光灯で殴り合うわ、といった具合に、かなり本気で。しかもなぜかハードコア系に偏ったパフォーマンスを、自宅の裏庭や近所の体育館などで繰り広げているのである。

そんな彼らの投稿ビデオと、インディー団体の試合映像をあわせて提供するケーブルテレビ向け番組として誕生したのが、その名も「BYW（BackYardWrestling）」という次第。

このBYWを完全ゲーム化、とうたっているのが本作『バックヤードレスリング』なわけで、当然のごとく尋常ではない攻撃手段だらけ。ステージは民家の裏庭をはじめ精肉工場、テレビスタジオなど、ある程度移動の制限がある、言うなれば箱庭的な構造となっており、その中を走り回りながら戦うのだが、いずれのステージも危険物で満載。火だるま状態のマットレス、殺る気満々で回転する大型換気ファン、なぜか落ちている有刺鉄線バット、今にも倒れそうなドラム缶の山などが、攻撃用アイテム&オブジェクトとして無数に転がっているのである。

これらの凶器による攻撃は、通常の打撃よりも若干威力が高め。なおかつ投擲系の凶器は、その凶悪な追尾性能（誇張なしに、平気で20度以上の急カーブを描いたりするのだ）のせいで、コツを覚えないと回避もままならない。

通常の攻撃にしても、タイミングよくボタンを押すことで打撃や投げを回避することは可能なのだが、肝心のガードという概念が存在しないため、出の速い打撃やダッシュ攻撃が圧倒的に有利。結果として、飛び交う凶器を回避しつつダッシュ攻撃で一気に接近、打撃を加えつつ隙を見てつかみ、という、プロレスゲームというよりも、殺伐とした『パワーストーン』といった印象を受ける。

逆に言うならば、本作はプロレ

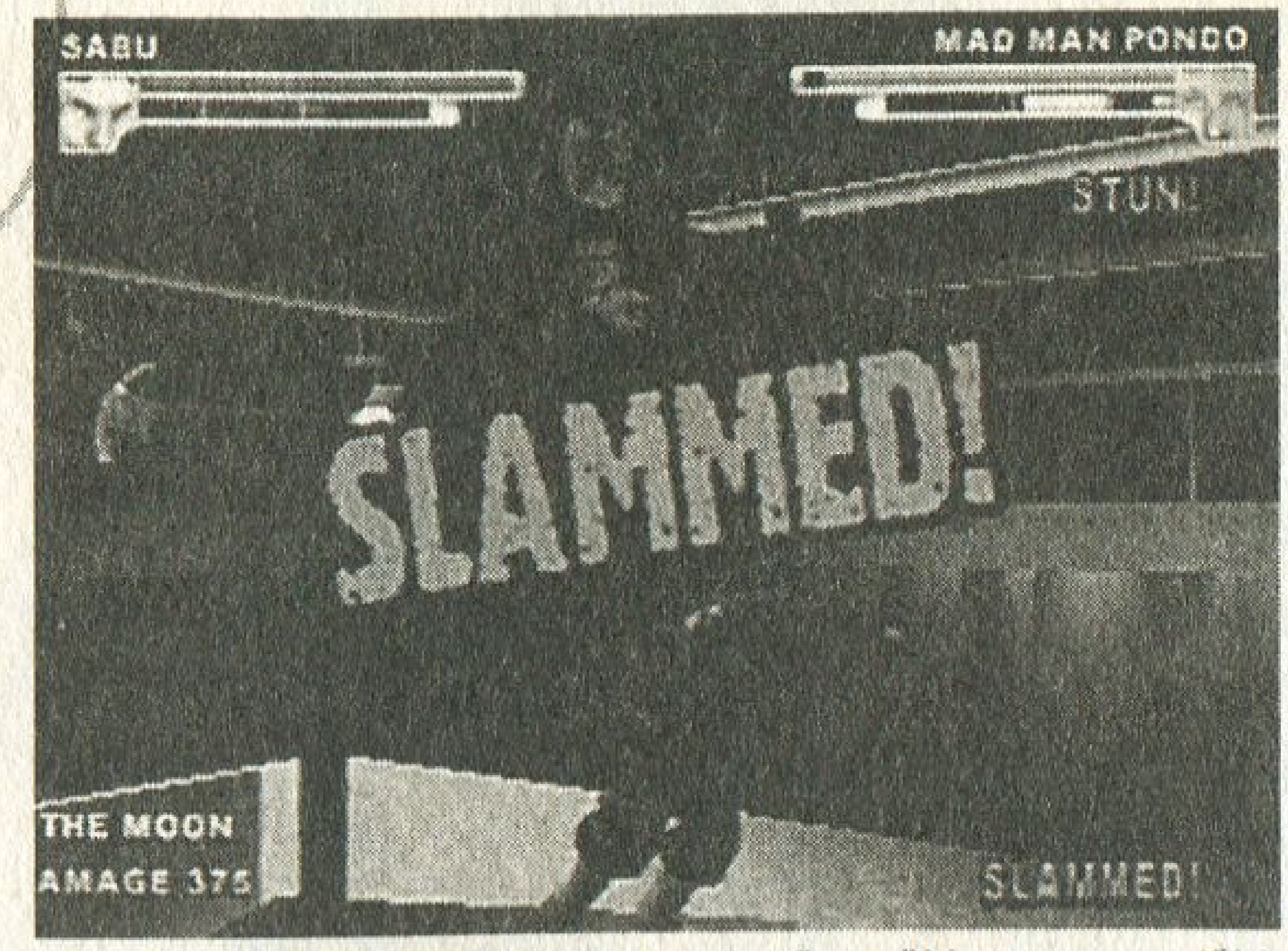
スゲームと言い切るには疑問符がつくが、『パワーストーン』系ドタバタアクションだとするならば、十分に及第点の出来であるということだ。特に、1回のバトルにおける制限時間がないにもかかわらず、前述のシステムのおかげで決して中だるみしないハイスパートっぷりと、ほとんどボタン一つでド派手な技が出せる爽快感は、及第点どころか優秀点をつけてもいいだろう。

また、ストーリーモードの出来、というか演出も秀逸。ライバルキャラとのバトルの合間を、アメリカのトークショー番組を彷彿とさせるデモシーンでつないでいるのだが、その内容が「登場ゲストの発言にかぶるピー音」「いろいろありながらも結局何事もないように無難な結論に持っていく司会」などなど、この手の番組を実際に見たことのある人ならばニヤリとしてしまうこと請け合いの内容となっている。

ただ、ミニゲーム的な2人プレイモード2種はまあいいとして、エディットモードのおざなりっぷりはいただけない。選択可能なパーツや技が少なすぎて、どんなに凝っても既存のキャラと大差ないものしか作れないのだ。ここだけはなんとかしていただきたかった。

また、いかにも洋ゲー、とゲンナリしてしまうくらいにロードが長く、頻繁。1回の読み込みで20秒くらいかかるのだが、対戦モードで使用キャラを替えようとするだけで読み込みに入ったりするのだからたまらない。

この辺りが改善されれば、爽快感を存分に楽しめる佳作になり得ただけに、ブラッシュアップの不足が悔やまれてならない。



高所から相手をたたき落とす→ダイブ技、のコンボは、掛け値なしに爽快感抜群だ。威力もデカイし

馬鹿は全力でやってこそ価値があるもの

さて、以上のように、独特のクセや欠点はあるものの、ゲームそのものは基本的に十分楽しむに値するデキとなっている本作だが、魅力はそこだけにあるわけではない。その真価は、エンターテイメントを徹底して追求するそのスタイルにあるのではないかと思う。

その論拠のひとつが、ボーナスとして収録されている膨大な量のビデオクリップ。厳密にカウントしたわけではないが、おそらく合計で20分近くはあるだろう。これだけの容量を費やして、素人&インディーレスラーの暴走と、いかにも「アメリカ～ン！」なセクシー美女軍団のお色気映像などを、CERO18レーティングの限界に挑む勢いで収録しているのである。

これらの映像を目にして、筆者は「アホやなぁ」とか「けしからん」とか思う以前に、率直に「スゲエ」と感嘆してしまった。なぜなら、彼らは「本気」なのである。本気で、徹頭徹尾ハードコアレスリングというエンターテイメントを追求し、日々蛍光灯満載のポリバケツに頭を突っ込みながらテレビ番組を作り、挙句はゲームにまでしてしまったのである。

そこには「俺って馬鹿でしょ？さぁ笑ってください」的な、斜に構えた冷笑的態度は一切ない。中途半端な照れや戸惑いもない。ただ己が「面白い」と信じたものを一心に追求しきった姿勢のみ。

この、ある種「馬鹿」と評価されかねない行為を全力で成し遂げる、というスタイルこそ、日本のエンターテイメント（もちろんゲームも含まれる）が失いつつあるものである。馬鹿を承知で突き抜ける、そんなタイトルを国産ゲームにも望みたいのだが。

関連作品
パワーストーン
ジ対戦活劇
メカプコン 機DC
¥6,090円（5%税込） 発99年2月25日
箱庭的ステージの中で、あらゆるオブジェクトを利用して戦う、というコンセプトはかなり共通したものがある。極力簡略化した操作システムを採用することで、対戦の楽しみとアクションの醍醐味を追求した点が、操作が複雑化する一方だった当時の対戦格闘ゲームへのアンチテーゼとして評価された。



本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

今度は安定する！はずです……

○イヤイヤ～さいとー編集長以来、久々の女性編集長としてアノ奥山さんがついに登場デスに、このまま漸く続くことをシシタン切に願いマス。このまま逃げ出されないよう下っ端の努力と読者の方々の生暖かい応援によりマスので、是非！

●どーにかしてください!!

■記念すべき50号にして、劣悪な内容だった50号から購読を止めていたのですが、特集とソフト批評に興味があったので久しぶりに購入しました。編集を見て驚いたのが、ユーゲーの奥山さんが移ってきてたのですね。偏ったゲーム趣味が俺と共感を覚える原田勝彦さんもソフト批評を執筆されてますし。それに50号の頃のような歪んだ内容では無くなっているようなので、これからはまた毎号購読して行こうと思います。

（広島県　WarBird）

■辛口トークや裏話が重要的。これからも突き進んで欲しいです。でも、男性読者向けな所が強いので、もう少し女性読者にも目を向けて欲しいなぁ。

（東京都　雪月殺桜）

●それこそ今後の新編集長に期待しましょう！

■次号の特集は「珍ゲー」ですか。「斬新さ」のみを追求して、「誰に遊んで欲しいか」を忘れてるモノが多いように感じるのは私だけでしょうか？

（岩手県　HA-21S）

○そーいうお店が業界をささえてるってモンデスよね。

■ma-yaという有名ゲーム店に行ってきた。店長の気さくな対応に、良いゲーム店のありかたを見た気がした。（東京都　ティーポット）

■以前の「ゲーム脳」「ゲームは犯罪者をうむのか」といった、「ゲームが及ぼす子どもへの影響」関連の特集は是非続けていただきたいです。それとちょっと関連しますが、龍子おネーさん、19歳なら飲酒喫煙はいけないと思います。

（大阪府　しまっち）

●あれはイソジンとネオシーダーです。

○オネーさん喉が弱いンで。

■XNAに日本のPCソフト業界もどばっと入って、エロゲ修正モノでもXBOX1or2にでればオールOK！（東京都　rT2k）

●アカンタレ。

■本書の中で、ニジマガの宣伝が一番笑えました。毎号載せてください。ニジマガは買いませんけど。（静岡県　相河万里）

○あの本は読者コーナーから広告コピーに至るまで全て岡田編集長のセンスです。

●中学生の性欲のまま生きる漢。

■やっぱ、漫画とエロとセガがこの雑誌には足りないと思います。（群馬県　佐藤明敏）

●そういやBeep復刊号についてたゾルゲール先生作詞の歌は必聴です。

■新企画の「美少女ゲーム地獄変」はどうにも……。ゲー批読者ってそんなにギャルゲー支持者が多いんですか？　それならがっぷ氏と誰かをぶつけて、このジャンルならこっちの方がクソゲーとか書きあった方が面白そうなのだが。（福岡県　泡吉）



○面白いコトにこの「地獄変」前号の面白い／つまらないともに、ぶっちぎりの一位デシタ。この物凄い反響に今後が楽しみデス。

■80年代～90年代半ばくらいの、乱造だけど一概に粗製とは言えなかった頃の混沌としていた頃が愛しい……。飯野賢治さんみたいな人を業界で見かけないのは淋しいことなのかもしれませんね。飯野賢治さんそっくりな面の女とかは結構そこらで見かけるのにねぇ……。（東京都　かえるあたま）

■なんだか最近ゲームをあんまりしなくなりました。というより暇が無いんですけど（鬱。でもPCはほぼ毎日いじってるので、PCゲームを良く取り上げてくれるようになったのはうれしいです。という訳で、新しいPCをゲームの為に買いました（w。普通のPCゲームもレビューしてくださいね。（京都府　連打馬鹿）

○（wがネット小僧っぽさを醸してマスネ。

■貴誌を「本屋で買えるコインジャーナル」と捉えておりますので、

読者イラストギャラリー

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。



〈東京都　べにいた〉
またバカみたいに売れましたね。



〈愛媛県　クーロン助川〉
私は乳よりも、足よりも、尻だと思います。



〈やいとや又右衛門〉
「隠し要素」って隠れてないことのほうが多いですよね。



〈神奈川県　O野〉
これからの季節はやっぱり「蚊退治」をぜひ！

業界ニュースが載ってる限り買いますから、その辺はしっかりお願いします。
（埼玉県　羽生コヤジ）

■XBOXのソフトのレビューで、XBOX Liveにほとんど触れていないのは、ライターの方々がクレジットカードを持ってないからですか？
（新潟県　祝山）

●いい読みだ！

○寧ろ編集部デス。

■初めてパソコンで送ってみたのですが、無事届きましたでしょうか？　つ、疲れた……。
（岡山県　たう）

●バッチリです。

■映画や小説批評家に、ゲームシナリオ批評をやってもらいたいです。バッサリと。
（北海道　ダミンハ）

■新連載はいいのだが、いつの間にかなくなってた、ってことはないですよね？（秋田県　ENE）

●アンタラ次第やね。

■携帯の配信ゲームを取りあげてほしい。
（青森県　セーラー服反逆同盟）

■『天外魔境3』のGC版のほうが開発中止になってしまったので、GCがそんなに悪いハードなのかという特集をしてほしい。
（北海道　ドリアン）

○いいハードなんですけど……。

■ついに、サターンを片付けたけど、何となくさみしい。次はゲームキューブか？
（長崎県　匿名希望）

○今の今迄ナニ遊んでたンデスカ？

■読者の知識、マナーが向上するような雑誌にしてほしい。
（三重県　ぷー改）



●ちっちゃい子じゃないんだからマナーぐらいは自己責任でどーにかしなさい！

■中ボス戦／汗をふきふき／姿勢を正した
（大阪府　やる気なし男）



○「ゲーム川柳」やる気一人が頑張っている状況です。誰か追従するものはいないんでしょうか？

●あと5回／やる気頑張りゃ／コーナー化？
（埼玉県　龍子オネーさん）



読者遊戯
-DOKUSYAYUHGI-



○んでもって、今回のお題は、「ゲームで紛争勃発」デス！

■小学生の頃、親族で集まった時に、ファミコンの『ドラえもん』に熱中しているいとこ達の後頭部に蹴りを入れて、紛争を起こしたことがあります。当時（今も？）ファミコンは目の敵でしたから。
（茨城県　C.G.PONNさん）

■『メガテン』シリーズに外人はどんな反応するんだろう……ウチの最高神がなんでアゴで使われてるんだ！　って怒らないのかな？
（福岡県　カゼ・イユンさん）

■日本未発売の『ランパージ・ワールドツアー』。隠しステージの日本面が日本に見えません。国際問題になっても不思議ではナイ。どこだココ？
（北海道COCヤスギ克政さん）

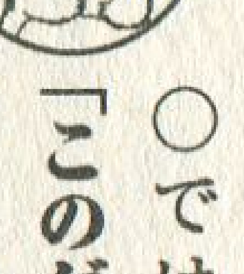
■その昔、同僚のK君が「俺のまだ読んでないファミ通、あいつ勝手に読みやがった!!」と怒り狂って、ファミ通をその場で破り捨てたことがあったっけ……。
（千葉県　カベジマイサムさん）

■知り合いに、俺の好きなゲームはPCの『クリムゾンスカイ』だ、と言ったとき、「え？　何？『デスクリムゾン』?？?」と答えられたときは殺意がこみ上げてきた。
（広島県　WarBirdさん）

■何に限らず格闘ゲーム系は常にリアルファイトの危険性を孕んでいます（汗。
（京都府　連打馬鹿さん）



●オネーさんは昔、FCのドラクエⅢで、自分のクリア目前の『リュウコLV47』のセーブデータが全ておねーちゃんの『ケイコLV4』になっているのを発見したとき血で血を洗う紛争になりました。



○では次号のお題は「**このゲームだけは手放せない**」デス。中古市場に枕を濡らすメーカー様の心に響く投稿お待ちしておりマス！



執筆者一覧

飴尾拓朗／あめを・たくろう
G-trance丁稚どん。初代『メタルギア』でB級アクションものの魅力に取り付かれて、『DooM』あたりで気がついたら人生を踏み外していましたわな。

Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
なんだかんだ言いながらもシリーズものも購入してしまう脆弱な心意気。珍も好きながらそれほど集めない。欲しいものが少ないのか？

池谷勇人／いけや・はやと
自転車とアクションゲームをこよなく愛する25歳アナリスト。ゴールデンウィークはどこへも行かず、仕事ざんまいの日々。レビューを担当した『星のカービィ 鏡の大迷宮』がちょうどいい息抜きでした。

卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。「ナビトラッカーズ」をやって思ったのだが、2画面はプレイする側の進化も要求される。DSの液晶も、慣れるまでなかなか大変そうだ。サイトは、http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

AZ 1号／えーぜっと・いちごう
今頃になって『塊魂』に手を出し、そのエンディングに思わず涙しそうになったゲーム系物書き。"いいモノ"と"売れるモノ"って、必ずしも一致しないんですねぇ……アレ、なんでだろ目から水が（泣）。

緒方カズキ／おがた・かずき
引き続き登場することになったギャルゲーマー。まさか先輩の緑丸さんに勝てるなんて。早いとこ予定外の仕事終わらせて4月末に出た大作美少女ゲーム×αを遊びたい〜。

がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな36歳。

紀野康隆／きの・やすたか
5月は『ピクミン2』ざんまいのゲームライター。嫁にプレイを手伝ってもらったら、ピクミンが死ぬたびホロホロ泣かれて大変困る。気持ちはわかるが。

空閑将之／くが・まさゆき
フリーライター。取材活動は主としてマーケティング分野。最近「オペレーターズ・サイド」で叫ぶ僕を見た隣人がよそよそしい。

ゲイムマン／げいむまん
オールアバウトジャパン、CSエンタ371、アサヒ芸能等で活動。好きな鉄道は舞浜リゾートライン。http://www.tv-game.com/

多根清史／たね・きよし
京都大学法学部大学院修士課程卒。ゲームやアニメから人形劇の三国志までオールレンジにこなすフリーライター。企画・執筆に参加した『蘇るPC―9801伝説』（アスキー）もよろしくお願いします。http://ktane.moe-nifty.com/sizuma_drive/

名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F―ZERO GX／AX』。

脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
イラストレーター。最近は雑誌やゲームの絵を描いています。この本が出る頃にはジャレコiギャレッソにて新作携帯アプリ「るんばポーカー」が配信されてると思いますんでよろしく。http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

ハービー吉村／はーびー・よしむら
フリー編集者&ライター。フリー編集者というと、何ともつかみどころない肩書きのような気がするのだが、実際のところ、自分の仕事を説明するとしたら、そう書くより仕方がないのだという、この不思議さよ！

橋本和明／はしもと・かずあき
小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとしてさまざまな雑誌で活躍中。

原田勝彦／はらた・かつひこ
頭の悪い音楽をかけつつ『バーンアウト2』で憂さ晴らしする日々を送る、心がすさんだゲームライター。なぜか今頃になって『逆転裁判』を始めたりもしている。

春生文／はるお・あや
書籍企画屋兼ライター。『UO』『FF11』の二大MMOをプレイ中。今後もネトゲ界の抱える光と闇？ を解き明かしていきます。乞うご期待！

藤原修二／ふじわら・しゅうじ
フリーライター。6月から始まるユーロが楽しみ。深夜放送が多いので、こんなときはフリーはいいよなあとシ

ミジミ。W杯で不発だったフランス・イタリアに期待。

ふわふわ／ふわふわ
79年生まれ。肩書きは考え中。海外のゲームキューブ噂情報を求めて海外掲示板をさまよう追っかけ。本人はまじめなつもりなのに周りにはネタ・マニアック系と言われる。今回が初E3だったが、注目していたラマソフトのUnityが出展されず残念。

松岡利康／まつおか・としやす
俗に「暴露本出版社」といわれる鹿砦社（ろくさいしゃ）代表。出版差し止めの仮処分を申し立てられたアルゼ検証本第3弾「アルゼ王国の崩壊」絶賛発売中!! http://www.rokusaisha.com/

水野隆志／みずの・たかし
カプコンと白泉社がタッグを組んだ『フルハウスキス』のシナリオ監督をやりました。詳細はhttp://www.capcom.co.jp/fullkiss/

MIDIはらふじ／みでぃ・はらふじ
制作集団〝phonio〟のリーダーであり、原稿や脚本を書いて暮らす関西人。最近は萌え系着せ替えフィギュア「ピンキーストリート」にハマり、散財の日々を重ねている。http://www.phonio.jp/

山谷剛史／やまや・たけし
海外をパソコン持って放浪する自称〝デジタルトラベラー〟。海外の興味あるところに行って、見て聞いて触れて感じて記事にするのが主な仕事。

米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー&ライター。代表作は『ぷよぷよ』『バロック』「ベストセラー本ゲーム化会議」など。http://www.Lv99.com/で、いろいろ展開中。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は7月16日、当選者の発表はVol.58（8月3日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1. ゲームボーイアドバンスSP本体



1名様

2. 今回「ゲームソフト批評」でご紹介した
『ピクミン2』
『九怨 -kuon-』
『バックヤードレスリング』

各1名様



「ゲーム批評 Vol.56」プレゼント当選者発表

1. ゲームキューブ+ゲームボーイプレイヤー「エンジョイプラスパック」
2. EyeToy:Play
逆転裁判3
戦国無双

秋田県　極東第三帝国さん
大阪府　かどまじんDKさん
千葉県　カベジマイサムさん
東京都　河原直行さん

以上、4名となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締切は７月19日、当選者の発表はVol.58（８月３日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。

http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.57
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、「ゲーム批評」に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル　キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄編」の勝者はどちらだと思いますか？　また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦NintendoDSとPSP、どちらを購入したいですか？

⑧ゲームを最長何時間連続でプレイしたことがありますか？　またそのタイトルを教えてください。

⑨「このゲームだけは手放せない」と思えるタイトルを教えてください。

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②　③

④ 購入した／購入しなかった　理由（　）

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

キリトル

バックナンバーインデックス



Vol.56　2004年5月発行／ 780円(税込)

■ゲームが売れない！　客が来ない!?
ゲームを売るための壁と求められる戦略
アーケードゲームが本当に抱える問題

■リアルすぎて困っちゃう！
3D酔い、操作上のストレスは解消できるのか
ゲーム業界全体で考えるべき問題とは



Vol.55　2004年3月発行／ 780円(税込)

■シリーズゲームの盛衰
成長・安定・衰退　計9タイトルのシリーズ分析
シリーズゲームの市場占有率

■クリエイター再編
名物クリエイターが生まれないのはなぜか?
ゲームリパブリック代表「岡本吉起氏インタビュー」



Vol.54　2004年1月発行／ 780円(税込)

■最強ガンダムゲーム
偉大なる「正史」あってこそのガンダムゲーム
ガンダム的世界戦略

■ゲーム雑誌批評
「コンプティーク」編集長に直撃！
リニューアルの意図と意味



Vol.53　2003年11月発行／ 780円(税込)

■ゲームは犯罪者を生むのか。
「ゲームと青少年問題」その研究の実態
せがた三四郎が「ゲームと犯罪」を一刀両断！　藤岡弘、氏インタビュー

■洋ゲー大侵攻
国内メーカー３社が考える洋ゲーのこれまでと今後の展開
「Half-Life2」の秘密を徹底的に暴露！

Vol.47　2002年11月発行／ 780円(税込)
■セガ地獄
■ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!

Vol.48　2003年1月発行／ 780円(税込)　品切れ
■日本のゲーム末期症状!?
■現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち

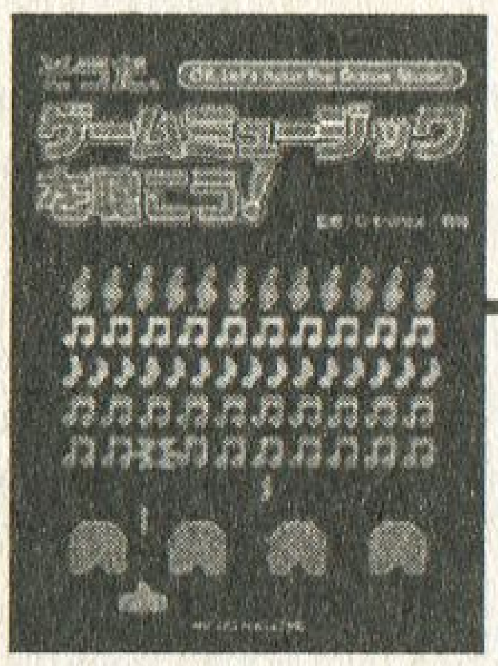
Vol.49　2003年3月発行／ 780円(税込)
■スクウェア・エニックス創り上げられた楽園の闇
■背徳ゲームの愉悦

Vol.50　2003年5月発行／ 780円(税込)　品切れ
■決定!!　ゲーム批評大賞
■台頭したメディアミックス

Vol.51　2003年7月発行／ 780円(税込)　品切れ
■ゲーム批評的エロゲー論
■バグソフトの真実

Vol.52　2003年9月発行／ 780円(税込)
■オンラインゲームの虚実
■快楽！　ゲーム音楽

関　連　書　籍



そうだ、ゲームミュージックを聴こう！
02年10月発行／ 1,344円(税込)

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）



ゲームクリエイターの原体験
01年10月発行／ 1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム＆ウォッチ／安田朗氏：ストリートファイターⅡ／薗部博之氏：ダービースタリオン／米光一成氏：ぷよぷよ／メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）を切り離す。
※払込金受領書は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間（１年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日２週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号９月号からのお申し込みは、7月23日(金)までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください(刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます)。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
(お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます)
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
(件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください)

Editor's Room

本人も驚きの展開です。一読者だった頃の視点に立ち戻り、初心を忘れず制作にあたりたいと思います。……が、初回からポカやりました。今後気をつけますので何卒よろしくお願い致します。さて、ATM時間外手数料一回で1年分の利息が簡単に吹っ飛ぶこのご時世、財テクよりも節約の方が理にかなっているようです。まずは書籍代圧縮、と近所の図書館に行ってみたら驚きの品揃え。この5年間で節約できたであろう金額を思ってせつなくなりました。（奥山）

引っ越そうかと思います。乗り換えなしで通勤したいので。さっそくネットを中心に不動産情報をあさって、それなりに好条件のブツを見つけたんですが、そんな矢先にGCを買ってしまう私は一体……。「まぁ欲しかったんだからしょうがない」と自分を慰めていたら、今度はいきなりPS2がご臨終。……ひょっとして何かの霊障だったりしますか？　そして、厄払いと称して高校時代の友人とスッポン食べに行って大散財する私は、もしかしてただの大馬鹿野郎ですか？（櫻川）

梅雨が前倒しになったのかと思いきや、何でも走り梅雨とかいうものだったみたいですね。これからが本格的な梅雨の到来かと思うと、かなり憂鬱な気分になります。こんな時こそ爽快感のあるゲームを、と思っていたのですが、最近ACTとRPGしかやっていないことに気付き、久しぶりにSLGでもやらなきゃな～、といった感じです。が、五輪間近とあってはSPGをやりたい気持ちもありますし……とりあえずはまた積みゲーが増えないように頑張りたいと思います。（遠藤）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 7月号 Vol.57

平成16年7月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第11巻第5号通巻91号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈／遠藤　学
販売営業：浜崎　肇／河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：五十嵐健一（株式会社マイクロハウス）
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：長谷川昌紀／石垣慶一郎／内田雄介（株式会社マイクロハウス）
表紙写真：相田晴美
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

巻頭特集

携帯ゲ

任
ま

ファミコ
場した、S
そして今
ド機の分
ちはだか
か?　そ

大好評

『スーパーロ
ントヒル4
伝説の教壇に
『メトロイド

隔月刊ゲ
次号5

ゲーム批評編
くライターを募
近郊にお住まいで
編集などの実務
は特に歓迎いたし
ゲームの批評
採用された原稿と
にお送り下さい。

応募先　〒104-0
（株

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02 東京

口座番号	金額
00120-2-123295	4680

加入者名: 株式会社マイクロマガジン社

料金 / 特殊取扱

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評 ※新規・継続	月号より1年間	4,680円

通信欄

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□-□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話	年齢	性別
TEL	才	男・女

ご依頼人（郵便番号　　）※

(e-mail:　　)(電話番号　―　―　)

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

キリトリ線

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号	00120-2-123295	通常払込料金加入者負担

加入者名: 株式会社マイクロマガジン社

金額: 4680

ご依頼人 ※

料金

特殊取扱

受付局日附印

Editor's Room

人も驚きの展開です。一読者だった頃の視点に立ち戻り、初心を忘れず制作

next announcement....

巻頭特集

携帯ゲーム機大戦、勃発！

任天堂は、また負けるのか？

ファミコンで日本ゲーム文化のトップに立った任天堂。だが94年12月に登場した、SCEのプレイステーションにより、その牙城はいとも簡単に崩された。そして今年、ワンダースワンやネオジオポケットなどを打ち負かし、携帯ハード機の分野で不動の地位を築き続けてきた任天堂の前に、またもやSCEが立ちはだかる。任天堂「DS」対SCE「PSP」！　今度こそ勝つことができるのか？　それとも……。

大好評！ソフト批評

『スーパーロボット大戦MX』(PS2)、『グランド・セフト・オート・バイスシティ』(PS2)、『サイレントヒル4 ザ ルーム』(PS2)、『ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]』(PS2)、『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』(PS2)、『ワリオワールド』(GC)、『デウスエクス：インビジブル・ウォー』(XBOX)、『メトロイド ゼロミッション』(GBA)
などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号58号は… 2004年8月3日(火)発売!!

平成16年7月1日発行第11巻第5号通巻91号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：(株)マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

©2004 MICRO MAGAZINE
Printed in Japan

雑誌 03679-7

4910036790744
00743